

ноябрь 2011 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835



http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

MIGHT & MAGIC HEROES VI

RAGE

RED ORCHESTRA 2 HEROES OF STALINGRAD

GEARS OF WAR 3

НОВОСТИ

Привет, читатель!

Как выяснилось, мое вступительное слово в прошлом номере все же не оказалось последним — это все под давлением общественности (почти шутка)! Возможно, ты уже успел обнаружить, что "ВР", к превеликому сожалению как редакции, так и, думается, аудитории, в очередной раз "похудела", беспощадно посаженная на продолжительную антикризисную диету. Впрочем, спешить сильно расстраиваться не стоит. Во-первых, мы уже придумали способ сэкономить информативность и обойтись сравнительно малой кровью. Во-вторых, даже если ты не читаешь "Нашу почту", но при этом неравнодушен к старой доброй "Виртуалке", настойчиво рекомендую сделать для этого номера исключение и заглянуть на соответствующую страничку — в своей рубрике Артем Дыдышко, он же Anuriel, в принципе, рассказал то, что могло быть вместо этих строк. Так что на этом я умолкаю, разумеется, традиционно пожелав нашим верным читателям удачи.

Павел Брель, от лица всей редакции

АНОНСЫ

Дата выхода HD-набора Metal Gear Solid

Сборник пяти игр во вселенной Metal Gear Solid в HD-качестве выйдет в Европе на PlayStation 3 и Xbox 360 3 февраля 2012 года, а в США появится уже 8 ноября. Коллекция включит в себя Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Metal Gear Solid 3: Snake Eater и Metal Gear Solid: Peace Walker, которые будут поставляться в полном HD, а также Metal Gear и Metal Gear 2: Solid Snake. Владельцы PlayStation 3 даже смогут перенести сохранения PSP-версии Peace Walker на "большую" консоль. А еще мы знаем, что Metal Gear Solid HD Collection разрабатывается и для новой портативной приставки от Sony — PS Vita.

Анонсирована пятая часть GTA

Компания Rockstar официально заявила, что Grand Theft Auto 5 — быть. И хотя об игре пока почти ничего не известно, все же имеется кое-какая достоверная информация. Так, действие продолжения развернется в аналоге Лос-Анджелеса (а может быть, и не в аналоге), а главных героев будет целых пять, причем они не будут появляться по мере выхода дополнений, а станут доступны со старта. К выходу данного номера газеты трейлер, который Rockstar пообещала выложить на сайте серии, уже увидит свет — и мы уверены, что из него можно будет узнать что-то новое.

Новая Medal of Honor в разработке

Поиграв в Battlefield 3, можно понять, что следующая Medal of Honor сравнительно не за горами — об этом свидетельствует листовка, которая обнаружилась в новом боевике от DICE. На ней можно лицезреть логотип Tier 1, а также URL-адрес игры. Впрочем, новость о том, что продолжение перезапущенной серии разрабатывается, не так уж и свежа — о том, что ребята из Danger Close трудятся над новой частью, стало известно еще в феврале.

Еще дополнение для World of Warcraft

Очередное, уже четвертое дополнение для сверхпопулярной MMORPG от Blizzard анонсировано — оно получило название Mists of Pandaria. Да-да, фанаты тех самых черно-белых медведей из WarCraft III ликуют: панды стали игровой расой, причем нейтральной (а это означает, что играть за них можно будет как сторонникам Орды, так и приверженцам Альянса). Также появится новый класс — Монах, который сможет взять на себя три основные роли в игре. Не обошлось и без нового континента — Пандария будет представлять собой эдакую вариацию на тему древнего Китая. Ну и, наконец, максимальный уровень игрока станет 90-ым.



Mists of Pandaria



Gears of War 3

Devil May Cry в HD

Capcom официально заявили, что HD-коллекция Devil May Cry увидит свет. Набор выйдет в начале следующего года для PlayStation 3 и Xbox 360 и будет включать в себя три первые игры серии, качество картинки в которых по сравнению с оригиналом значительно возрастет. Кроме того, игроки получат доступ к достижениям, трофеям, а также кое-какому бонусному контенту. Напомним, что первая часть Devil May Cry вышла в далеком 2001 году и была крайне тепло принята как критиками, так и игроками, так что и HD-набор должен продаться хорошо.



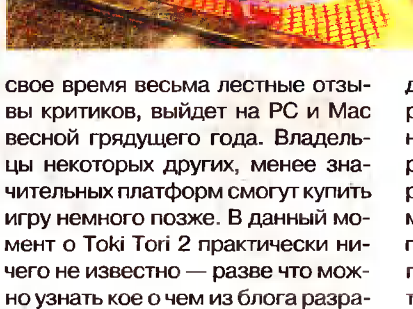
Street Fighter X Tekken

Новой MechWarrior — быть!

Разработчики из Piranha Games наконец-то анонсировали новый проект о человекоподобных роботах — именоваться он будет MechWarrior Online. Точно известно, что проект появится на PC. Компания сообщает, что продукт будет представлять собой бесплатную командную игру, действие которой развернется в 3049 году, на ранних стадиях межзвездной войны. Игрок возьмет под свой контроль боевого робота. Можно будет создать свой так называемый "отряд наемников", фракций же в MechWarrior Online будет целых пять штук. Помимо всего прочего, разработчики обещают определенный набор игровых функций, включая режимы "Conquest" и "Versus". Если все пойдет хорошо, то игра увидит свет во второй половине 2012 года.

Toki Tori 2 появится на PC

Разработчики из Two Tribes сообщили, что сиквел их оригинальной аркады Toki Tori, получившей в свое время весьма лестные отзывы критиков, выйдет на PC и Mac весной грядущего года. Владельцы некоторых других, менее значительных платформ смогут купить игру немного позже. В данный момент о Toki Tori 2 практически ничего не известно — разве что можно узнать кое о чем из блога разработчиков да нескольких концепт-артов.



Помесь Tekken и Street Fighter — в марте

Проект от Capcom и Namco Bandai под названием Street Fighter X Tekken, совмещающий в себе две вселенных (каких — понятно из названия), выйдет в Европе на PlayStation 3 и Xbox 360 9 марта следующего года. А еще разработчики сообщили, что они работают и над версией игры для персональных компьютеров, а также над портом для PlayStation Vita.

Редактор карт для Portal 2 грядет

То, о чем все уже давно знали из более-менее достоверных источников, теперь официально подтверждено компанией Valve: следующее DLC для Portal 2 будет представлять собой редактор карт, который позволит игрокам создавать и делиться с другими геймерами локациями как для одиночного, так и для кооперативного режима. Любой человек сможет просмотреть творение другого геймера, а затем поиграть и проголосовать за него. Будет ли дополнение бесплатным, как это было с предыдущим DLC, не известно. То же самое можно сказать и о целевых платформах — их список тоже держится в тайне.

"Предыстория" Gears of War в новом DLC

13 декабря, по словам Epic Games, выйдет очередное дополнение для Gears of War 3, которое будет называться Raam's Shadow. В нем игрок возьмет роль Генерала Раама, финального босса первой части брутального экшена. Нам расскажут о том, что происходило до событий оригинальной игры. Кампания растянется примерно на три часа, также дадут поиграть за отряд "Зета", главой которого является Майкл Баррик. Помимо всего прочего, в DLC игроки получат доступ к шести новым персонажам для мультиплеера, так называемому "шоколадному" набору оружия и дополнительным 250 очкам. Стоимость Raam's Shadow составляет 1200 Microsoft Points, что равносильно $15.



Очередная игра о "Людях в черном"

Компания Activision сообщила, что новая игра во вселенной Men in Black зарезится на Xbox 360 и PlayStation 3 весной 2012 года, примерно одновременно с выходом третьей части фильма. Разработкой продолжения занимается студия Fun Labs, ответственная за линейку симуляторов охоты Cabela. Об игре пока почти ничего неизвестно — общественности разве что рассказали, что сюжет проекта будет построен на истории серии, а также о том, что мы увидим как старых знакомых, так и совершенно новых врагов. Среди целевых платформ PC, к сожалению, не числится.

Botanicula — немного позже

Игра Botanicula от разработчиков из чешской компании Amanita Design, которая занималась созданием шедеврального квеста Machinarium, увидит свет приблизительно в феврале 2012 года. Ранее говорилось, что игра выйдет уже зимой нынешнего года. Свежий проект от талантливых чешских девелоперов будет более доступным для широкого круга игроков, нежели предыдущие творения компании. Botanicula основана на юморе и, по словам Дворака, должна расслаблять, а не напрягать мозг сложными головоломками. Нам предстоит играть за пятерых персонажей, исследующих огромное дерево, показанное на 150 различных рисунках, и пытающихся спастись от злых пауков.



Portal 2


XIII: Lost Identity


Metal Gear Solid

Новая XIII грядет

Уже в ноябре на прилавки ляжет продолжение экшена XIII, выполненного в стиле комиксов, которое будет называться XIII: Lost Identity. Целевые платформы — Mac, PC и iOS. Правда, пока непонятно, имеет ли новая игра, относящаяся к жанру "пазл-адвенчура", какую-либо связь с оригинальным проектом от Ubisoft, вышедшим в далеком 2003-ем. Напомним, что в нем нам рассказывалась история о герое, страдающем амнезией и пытающемся выяснить, что с ним произошло. По поводу геймплейных особенностей продолжения разработчики из Anuman Interactive пока не распространяются.

Xbox 360-версия Minecraft задержится

Консольный вариант Minecraft, сенсационной игры от Mojang, появится на Xbox 360 только весной 2012 года вместо обещанной зимы этого года. Над портом вовсю идет работа, однако разработчикам приходится учитывать особенности PC-варианта игры и в то же время соблюдать консольные нормы. За перенос Minecraft на консоль от Microsoft несет ответственность команда 4J.

Red Orchestra 2 ждет пополнение

Анонсировано дополнение для совсем недавно вышедшего шутера на тему Второй мировой войны Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad — оно получило название Rising Storm. На этот раз игра расскажет о сражениях армии Соединенных Штатов с войсками Императорской Японии. Мы примем участие в основных битвах на Тараве, Кваджалейне, Сайпане, Иводзиме и Пелелиу. Также аддон добавит в шутер новые пушки, среди которых присутствует огнемет. Дата выхода Rising Storm — неопределенное "2012 год".

Почтальон задержится

Асоциальный экшен Postal 3 от компании TrashMasters "внезапно" снова отложен. Вместо 3 ноября игра выйдет 23 числа этого же месяца. Причина такой задержки — желание создателей проекта доработать свое детище, сделать его лучше с помощью различного рода поправок. Что ж, для настоящих фанатов 20 дней не является большим сроком, так что можно и подождать — правда, кто знает, на самом ли деле эта отсрочка является последней.

Magicka и Ктулху

Очень неплохая фэнтезийная экшен-аркада Magicka от шведов из Arrowhead в скором времени получит еще одно дополнение, которое будет называться The Stars Are Left. На этот раз основной темой игры станут мифы о Ктулху. Собственно, нового в дополнении не так уж и много — несколько новых локаций, семь новых видов нечисти, парочка боссов и еще кое-что по мелочам. The Stars Are Left выйдет уже этой зимой. Довольно интересно то, что для игры в кооперативе приобретать дополнение всем без исключения совсем необязательно — будет достаточно того, что оно будет иметься только у хоста.

Женя Лазовский

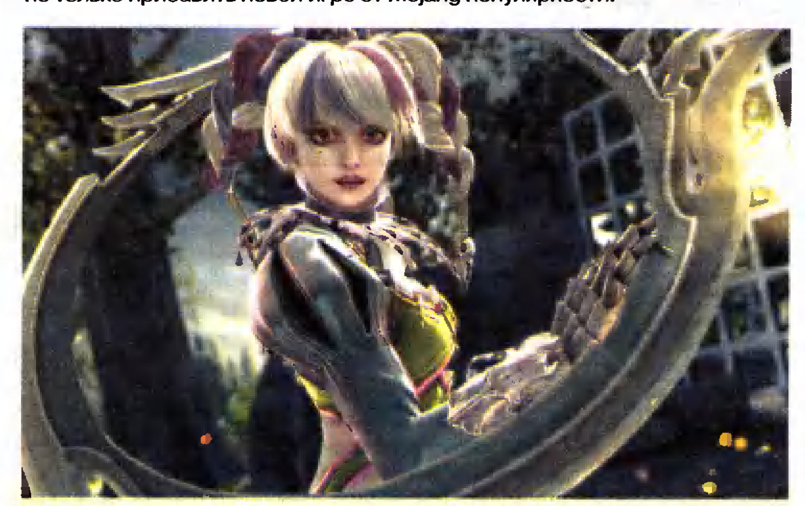


Бета-тестирование Counter-Strike: GO отложено

Бета-тестирование Counter-Strike: Global Offensive в октябре, как это было запланировано ранее, не проводилось. Мало того, разработчики пока вообще не сообщают, когда игра станет доступна для опробования массовой аудиторией. Причина в том, что Valve решили пригласить профессиональных игроков в Counter-Strike 1.6, чтобы услышать их мнение по поводу своего свежего продукта. Как оказалось, киберспортсменам в Global Offensive много что не понравилось — они заявили, что многие детали требуют доработки. Поэтому Valve сейчас вовсю шлифует свою новую игру. Изначально релиз проекта был запланирован на начало 2012 года на трех основных платформах — PC, Xbox 360 и PlayStation 3, а также Mac. Однако такие события вполне могут отодвинуть дату выхода на неопределенный срок.

Scrolls не будет полностью бесплатной

Игра Scrolls, представляющая собой фэнтезийную коллекционную карточную игру от разработчика Mojang, занимавшегося крайне неординарным проектом Minecraft, не будет абсолютно бесплатной. Для последующей игры, не требующей затрат, игроку придется один раз заплатить. Напомним, что сравнительно недавно имел место судебный процесс между разработчиками Scrolls и компанией Bethesda — это, по-видимому, должно только прибавить новой игре от Mojang популярности.



Эцио — в SoulCalibur 5

Довольно неожиданной новостью стало то, что в пятой части знаменитого консольного файтинга SoulCalibur одним из игровых персонажей будет не кто иной как Эцио Аудиторе, главный герой пары игр из линейки Assassin's Creed. Эцио будет довольно силен как в ближнем, так и в дальнем бою. В его распоряжение поступит целых шесть различных видов оружий, что больше, чем у любого другого персонажа данного файтинга — это означает, что в чем-то ассасин будет урезан, дабы не стать слишком сильным драчуном. Появится Эцио в обеих версиях игры как для Xbox 360, так и для PlayStation 3.

Just Cause 3 не подтвержден

Ранее Xbox World Magazine пустил слух о том, что триквел GTA-подобного экшена Just Cause зарелизится в 2012 году. Однако разработчики игры из Avalanche Studios опровергли "утку" — по их словам, в следующем году компания вообще не собирается выпускать никаких игр. На сегодня известно лишь о том, что шведская студия работает над двумя крупными проектами и что оба отложены до 2013-го. Надеемся, что Just Cause 3 — одна из них.



Postal 3

ДАЙДЖЕСТ

Исходный код Doom 3 в скором времени будет обнародован

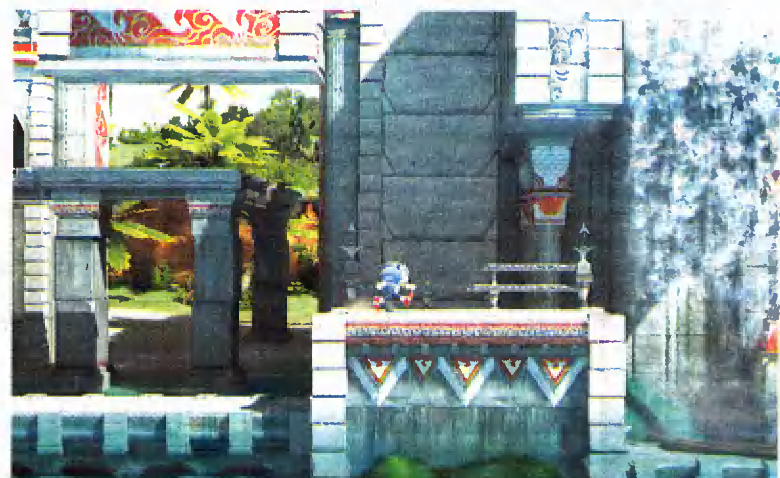
Разработчики из именитой компании id Software заявили, что исходный код хоррор-шутера Doom 3 уже готов к релизу. Это означает, что уже совсем скоро любой программист совершенно бесплатно сможет воспользоваться данным кодом для создания чего-нибудь уникального. Стоит заметить, что это не первый случай такой щедрости названных разработчиков — ранее исходные коды нескольких игр во вселенной Wolfenstein также были выложены для публики.

Предполагаемое название следующей Rainbow Six

Недавно компанией Ubisoft было зарегистрировано два доменных имени — Rainbow6Patriots.com и RainbowsixPatriots.com. И это означает, что следующая часть серии, скорее всего, получит именно такое название — Patriots. Стоит заметить, что на данный момент об игре известно очень и очень мало. Можно точно сказать, что продолжение будет больше предыдущих игр и выглядеть оно будет более кинематографично. Игроку предложат сразиться с группой террористов в Америке, целью которых является Нью-Йорк. При использовании укрытий вид от первого лица будет меняться на вид от третьего. Остальное разработчики держат за завесой тайны.

Купил годовую подписку для WoW — получи Diablo 3 задаром!

Разработчики из Blizzard сообщили, что всем, кто решит приобрести так называемый Annual Pass — годовую подписку для World of Warcraft, третья часть легендарной action-RPG Diablo 3 достанется совершенно бесплатно. Подписка доступна для приобретения уже сейчас. Кроме того, вместе с новой игрой геймеры получат доступ к бета-тестированию следующего дополнения для World of Warcraft под названием Mists of Pandaria, а также уникальное ездовое животное.



Два Соника в одном

Новая часть платформера от Sega о похождениях синего ежика Sonic Generations, релиз которой состоится совсем скоро, будет включать в себя оригинальную игру Sonic the Hedgehog. Игроку придется набрать определенное количество очков в процессе прохождения основной кампании, чтобы получить доступ к дебюту, который можно будет приобрести во внутриигровом магазине. Есть, правда, один нюанс — такое счастье будет доступно только для владельцев PlayStation 3 и Xbox 360. Однако для PC-игроков еще не все потеряно: оформив предзаказ игры через сервис Steam, вы сможете абсолютно бесплатно скачать Sonic 3D Blast и Sonic 3 & Knuckles. Напомним, что новая игра появится на прилавках уже 4 ноября.

ИНДУСТРИЯ





The Secret World пользуется популярностью

На закрытое бета-тестирование MMO-проекта под названием The Secret World зарегистрировалось более чем 500 тысяч игроков — доступ к регистрации был открыт в конце августа. Стоит заметить, что даже Age of Conan не удалось достигнуть такого успеха, хотя он является вполне качественным продуктом. Напомним, что действие The Secret World развернется в современном мире, а в конфликт вступят три фракции. Разработкой игры руководит Рэгнар Торнкист, являющийся создателем великолепной The Longest Journey.

Новая саундтрек-система от EA

Electronic Arts анонсировала новую технологию, созданную специально для различного рода музыки в играх. "Первой ласточкой" с такой технологией будет новый, полностью переосмысленный проект из серии симуляторов сноубордиста SSX, который выйдет в начале следующего года. Система, которая называется Harmony, позволит игроку импортировать свой собственный плейлист, а музыка в нем будет меняться в зависимости от действий, происходящих в игре. К примеру, если вы будете прыгать с трамплина, трек станет практически незаметным, давая вам насладиться шумом ветра. Помимо SSX, новая фишка появится и в других играх от EA.

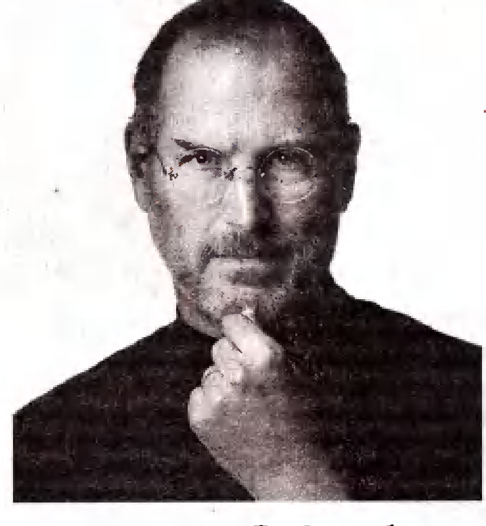
Нового "Бэтмена" ждет светлое будущее

Batman: Arkham City, сиквел очень успешного экшена о похождениях человека — летучей мыши, расхватывают как горячие пирожки: за неделю было продано более чем 4,6 миллиона копий. Это, стоит отметить, в два раза больше, чем продажи предыдущей части игры. Напомним, что новый проект уже вышел на консолях PlayStation 3 и Xbox 360, а вот PC-версия увидит свет только 18 ноября — срок небольшой, но неприятный осадок все равно остается.

Женя Лазовский

ЛИЦА ГЕЙМДЕВА

Стив Джобс



По сути, этой статьи не должно было быть в принципе. Планировался совершенно другой материал, посвященный иному деятелю геймдева, но одно известие спутало все карты — 5 октября 2011 года умер Стив Джобс. IT-индустрия потеряла одного из главных своих новаторов и визионеров, человека, несколько раз изменившего мир к лучшему. И не сказать пару слов про Стива было бы просто-напросто кощунством.

Не имея за спиной университетского диплома, Джобс не дорожил мнением профессоров-фундаменталистов, зарывшихся в тоннах бумаг, и превращал будущее в реальность. Он придумал один из самых узнаваемых брендов, ставший синонимом слова "качество", и подарил миру множество девайсов, без которых нельзя представить жизнь современного человека. Ведь одно дело запихнуть в компьютер или телефон самое последнее железо и софт, и совершенно другое — заставить их работать так, как этого желает пользователь. Стив сделал компьютер понастоящему домашним, поместил Интернет в карман и придумал телефон, в котором функция звонка второстепенна.

Родился Джобс в феврале 1955 года в семье эмигрантов из Сирии, но затем был усыновлен калифорнийской парой Полом и Кларой Джобс. С детства увлекаясь электроникой, он после школы подрабатывал вместе со Стивом Возняком в Hewlett-Packard. Получив среднее образование, Джобс поступил в колледж, но не проучился там и одного семестра, хотя все же некоторое время посещал занятия по каллиграфии. По словам Стива, в то время он "бродил по лабиринтам постюношеского мистицизма и постудстокской культуры".

В 1973 году Джобс устроился на должность инженера в Atari, и поскольку часто лез со своим уставом в чужой монастырь, был переведен на ночную смену. В одно время он даже посетил Индию, где встретился с Ним Кароли Бабой, попробовал ЛСД, что считал "одной из двух или трех самых важных вещей, которые совершал в своей жизни", и вернулся в Америку с бритой головой и в традиционном буддистском одеянии.

Однажды Стиву поручили разработать схему для игры Breakout, однако у него не хватало навыка выполнить работу, и он попросил помочь своего товарища Возняка, сказав ему, что заработок в размере $700 они поделят поровну. Тот без проблем выполнил заказ и получил причитающиеся $350, не подозревая о том, что Джобсу за работу дали целых $5000.

Примерно тогда же Возняк создал простенький компьютер, который отказались производить в Hewlett-Packard, но зато Джобс, узревший потенциал устройства, предложил своему другу создать собственную фирму и продавать компьютеры через магазины электроники. Так в начале 1977 года была зарегистрирована маленькая компания Apple Computer, чье название многие годы напоминало Стиву о фермерской жизни в Орегоне (к слову, Apple стояла перед Atari в справочнике, что также немаловажно).

Продукцией новоиспеченной команды заинтересовался только один владелец сети профильных магазинов, который согласился продавать компьютеры Apple 1, но только уже в собранном виде и заказал партию из пятидесяти экземпляров. С радостью взявшись выполнять заказ, Джобс и Возняк превратили гараж в производственный цех, где свой вклад в развитие предприятия сделали даже их родственники. После завершения всех работ двоица доставила продукцию в магазин и получила нагоняй от директора Пола Террелла. Дело в том, что первый "компьютер" товарищей представлял собой плату с конденсаторами и резисторами без корпуса, клавиатуры и какого-либо программного обеспечения, не говоря уже о мониторе. Тем не менее Террелл все-таки начал продавать товар, договорившись с другой фирмой по производству корпусов, и за год кое-как сбыл двести псевдокомпьютеров.

Непопулярность продукции и презрительные взгляды со стороны Atari и IBM не сломили дух Джобса, и он в поношенных джинсах и сандалиях начал обивать пороги разных корпораций в поисках финансирования. После череды отказов Стив добился расположения Майка Марккула — менеджер по маркетингу Intel согласился спонсировать молодую компанию и выделил на ее нужды порядка $250.000.

Поняв свои ошибки, в 1977 году Джобс и Возняк выпустили новый компьютер Apple 2, пользовавшийся популярностью — не в последнюю очередь благодаря наличию корпуса, дисковода и клавиатуры. Через несколько лет на свет появился Apple 3, но из-за некоторых технических недочетов не стал таким же распространенным, как его предшественник (а 14 тысяч штук так и вовсе пришлось отзывать из магазинов).

Тогда двоица бросила все свои силы на разработку, как стало ясно только через много лет, одного из самых важных для IT-индустрии компьютеров — Macintosh, который появился в 1984 году. Он поддерживал мышь, которую Джобс не изобрел (это совершил Дуглас Энгельбарт в 1962 году), но де-факто сделал ее стандартом, и в компьютере впервые появился привычный графический интерфейс, что также характерно для современных гаджетов разного калибра. Стоимость "Мака" составляла $2500, что делало его доступным для широкой аудитории, но вот в офисах он не появился по причине кратковременных "подвисаний" и сложности операционной системы.

Годом ранее, в 1983 году, в Apple пришел Джон Скалли на должность исполняющего директора, которому не понравились самоуверенность и эгоизм Джобса. Уже в 1985 году Скалли уволил Стива за волюнтаризм, после чего последний не отошел от дел и основал новую компанию NeXT Computer. Там Джобс разработал весьма мощную машину, которой не нашлось места в домах простых обывателей, но зато она понравилась военным и профессорам. В том же году Стив покупает у Lucasfilm подразделение The Graphics Group, переименованное позже в Pixar. Тогда же Джобс подписал контракт с Disney, обязавшись выпустить несколько мультипликационных фильмов, которые Disney должна была издать. Из-под пера компании вышли такие мультфильмы, как "История игрушек", "В поисках Немо", "Корпорация монстров", "Рататуй" и еще уйма качественных проектов, многие из которых получили "Оскар".

В 1996 году Apple купила NeXT за $429 млн. — и Джобс вновь встал у руля своей компании. Тогда у Apple дела шли не лучшим образом, и Стив согласился передать права на использование разработок в сфере пользовательского интерфейса Microsoft в обмен на $150 млн., тогда же появилась фраза "Think different", ставшая на многие годы девизом компании. В конце девяностых Apple под чутким руководством Джобса выбралась из долгов и превратилась в корпорацию, задающую тон в IT-индустрии, ведь инновация отличает лидера от догоняющего.

Началось все с моноблока iMac, ставшего очень популярным в США благодаря тому, что он не занимал много места и был прост в использовании, чему способствовала операционная система Mac OS. Далее следовала линейка ноутбуков iBook, вышедших в 1999-ом и широко распространившихся в разных кругах — от бизнесменов до школьников (в 2006 году они были заменены более мощными компьютерами MacBook под управлением Mac OS X). В 2001-ом появились плееры iPod, в тандеме с iTunes совершившие революцию в музыкальной отрасли. За десять лет своего существования плееры пережили множество ревизий, но не изменили главному — это по-прежнему отличный звук, великолепный дизайн, простота управления и завышенная цена.

Но, бесспорно, главным девайсом и, по сути, лицом Apple (после самого Джобса) является iPhone — один из лучших и самых дорогих смартфонов на планете. О нем знают даже те, кто не держал его в руках, за ним отстаивали огромную очередь на Пятом Авеню в Нью-Йорке в день начала продаж, за него в прямом смысле отдавали жизнь китайские рабочие на сборочных фабриках, наконец, iPhone — один из немногих телефонов, который просто приятно держать в руках, не говоря уже о колоссальном количестве функций и приложений из App Store.

Последним на данный момент ударом по наработкам конкурентов является iPad, планшетный компьютер, превосходящий собратьев в функциональности, скорости и простоте в обращении. Многие корпорации пытались и пытаются превзойти "таблетку" "яблочной" компании, но сам Джобс на примере Microsoft отвечает, почему позиции Apple практически незыблемы: "Единственная проблема Microsoft — у них нет вкуса. У них нет абсолютно никакого вкуса. Я имею в виду не отсутствие оригинальных идей, я говорю о том, что они не вносят культуру в свои продукты".

Можно по-разному относиться к личности Джобса — можно восхвалять, можно презирать, но ни в коем случае нельзя отменять его вклада в развитие индустрии высоких технологий. Во многом именно благодаря Стиву мы считаем компьютерную мышь и графический интерфейс операционных систем само собой разумеющимся, как будто так было всегда. И это лишь вершина айсберга того, что сделал за свою жизнь этот, без сомнения, великий и значимый человек для своего времени. Но сколько он еще не успел сделать...

Закончить хочется словами Стива: "Мы находимся здесь, чтобы внести свой вклад в этот мир. Иначе зачем мы здесь?"

Александр Михно

АНОНС

Dragon Commander

Командир летающих огнеметов

Жанр: экшен от третьего лица, пошаговая стратегия, ролевая игра
Платформы: PC, консоли
Разработчик: Larian Studios
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: Eye of the Dragon
Дата выхода: 2012 год
Официальный сайт игры: www.larian.com/dragoncommander



Любим мы драконов, так уж повелось. Наш отечественный эпос не предусматривает их в своем бестиарии, аморфный Цмок-людоед не в счет. Русский Змей Горыныч — тоже не то, он годится только для анекдотов про трех озорных богатырей. Усатые басурмане из китайской мифологии ближе к азиатскому менталитету. Поэтому нашей душе милы изящные красавцы из западноевропейских сказок и легенд. С сильными крыльями, шипастым хвостом и огнем в груди. Мы с удовольствием читаем о них пузатые романы, пересматриваем фильм о последнем драконе с голосом и мимикой Шона Коннери, мы рады видеть их в компьютерных и видеоиграх. Мы любим драконов больше, чем многих других вымышленных существ, и ничего с этим не поделать. Например, представляете ли вы татуировку в виде огра или Голлума? А дракон — другое дело…

Не станем показывать пальцем, но кое-кто из "игрожуров" заявляет, что "в геймдеве гибриды и химеры долго не живут". А ведь если бы не смелые попытки смешения жанров, мы бы не увидели ни Deus Ex, ни Spellforce, ни Borderlands. Опытные драконоведы из бельгийской студии Larian в своем новом проекте Dragon Commander предлагают оценить совмещение пошаговой глобальной стратегии, тактики в реальном времени, ролевой игры и экшена от третьего лица.

Действие игры происходит в мире, знакомом по предыдущим работам бельгийцев из серии Divinity. Новый проект является предысторией Divinity 2: Dragon Knight Saga; приквелы упорно не хотят выходить из моды. Орден Пылающих Рыцарей находится в зените могущества и славы. Больше о сюжете ничего не известно, но, учитывая наличие глобальной карты, разделенной на сектора-шестиугольники, есть вероятность, что вся интрига сведется к оккупации земель народов с противоположным игроку мировоззрением. Почти вся орденоносная линейка Total War успешно обходится подобным сюжетным минимумом. Хотя времени до релиза предостаточно, и у штатных сказителей Larian есть возможность сочинить незаурядную историю. Благо мир игры проработан на достаточно высоком уровне, имеет ряд оригинальных черт и черточек, опытному сценаристу не составит труда хорошенько накалить страсти, не скатившись в банальность. На данный момент заявлено, что в процессе игры случайные события будут чередоваться с постановочными, подробности же укрыты покровом тайны (или подробностей пока просто нет).

Свое новое детище бельгийцы разрабатывают и демонстрируют с какой-то особой, трогательной тщательностью и практически с отцовской любовью. У них бы поучиться хладнокровным бизнесменам, с чьей подачи на свет появляются крохотные добавки для игр про нелегкий быт обывателей. Свен Винке — а он у "ларианoвцев" главный — говорит, что Dragon Commander является ни много ни мало коллективной хрустальной мечтой всей студии. Свен не зря сотрясает воздух, его команда пользуется собственными средствами, не зависит от алчных продюсеров и поэтому трудится обстоятельно и без суеты. Так, при отладке пошаговой механики бельгийские игроделы создали настольную игру с аналогичными правилами, тестировали на ней различные задумки и правили баланс. А учитывая то, что основными звездами в новом проекте будут упомянутые выше драконы, каждый сотрудник предлагал свои варианты разнообразных летающих ящеров. В итоге огромное количество идей и эскизов отправилось на свалку, а в рабочую версию попали самые яркие и колоритные. Здесь, к слову, не обошлось без юмора, авторы не против улыбнуться, не скатываясь в пародию: некоторые монстры похорошему напоминают обаятельных собратьев из мультфильма "Как приручить дракона". Король гномов, к примеру, летает на толстом вальяжном ящере, у гномов так положено.

В основу игрового процесса Dragon Commander легли три режима, здорово отличающиеся друг от друга. Судьбоносные решения мы будем принимать, находясь на борту воздушного крейсера "Ворон", флагмана наших вооруженных сил и штаб-квартиры по совместительству. На "Вороне" игрок займется вопросами хозяйственно-технического характера, руководя научными изысканиями собственного гоблинского НИИ и работой отряда кулибиных от гномьего племени. В симпатичной капитанской рубке, напоминающей о StarCraft 2, можно будет пообщаться с верными советниками. Кроме, собственно, советов, от них можно будет получить более существенную помощь в виде карт-спецспособностей. Карты эти, внешне один в один похожие на мини-шедевры из Magic: The Gathering, привнесут в Dragon Commander элемент RPG и позволят обратить поражение в победу; будет дозволено, к примеру, вызвать на поле боя толпу нежити со скверными манерами.

На выставке gamescom ведущий дизайнер проекта Фарханг Намдир увлеченно рассказывал об обитателях "Ворона" и возможностях, открывающихся на борту. Фарханг продемонстрировал одного из советников, импа Эдмонда. Дизайнер сообщил, что Эдмонд для "Ворона" — то же самое, что Спок для "Энтерпрайза". Нам кажется, что ушастый Спок как минимум посимпатичнее зеленомордого Эдмонда с раззявленной зубастой пастью. Впрочем, в игре будет возможность подбирать себе советников по вкусу. Как и супругу. С супругой общаться придется в опочивальне, но легкой эротики в духе Mass Effect не ждите, игра совсем не об этом. Жену можно будет выбрать из множества кандидатур, получив в комплекте тестя с войском и различные бонусы как приданое. Особо несговорчивую даму разрешат похитить, но в этом случае обозленная родня возжелает привлечь вас к ответу "по закону гор". В продемонстрированном отрывке в супругах у героя числится натуральный скелет из расы нежити. Не вспоминая, к счастью, об основном супружеском долге, неугомонная покойница сразу начинает требовать веских доказательств любви, как и принято у нормальных жен. Щелкая челюстями, красотка заявляет, что хотела бы видеть в руинах царство ненавистных ей гномов. В реальной жизни наши половины нередко требуют и большего — разумно согласившись, вы избежите скандала и получите от стервозного скелета подарок — ценную карту. На этом же примере Фарханг рассказал о нелинейности квестов и важности принятых решений. Пойдя на поводу у жены и напав на гномов, игрок может больше не рассчитывать на помощь бородатых оружейников. Пребывая на "Вороне", игроку также предстоит решать дипломатические проблемы, управлять подконтрольными регионами и осуществлять стратегическое планирование на трехмерной голографической карте. Карта эта выводит на следующий уровень геймплея: перед глазами предстает анимированный вид на обширную территорию с геополитической разметкой. Совсем как в той самой Total War. Проверив состояние дел в провинциях, переместив войска в соответствии со своими гениальными планами и применив, если есть необходимость, глобальные заклинания, полководец нажимает на иконку "Конец хода". Если в стратегическом режиме происходит битва, Dragon Commander тут же оборачивается авиационным боевиком от третьего лица. И вновь с элементами других жанров.

Быстрокрылая огнедышащая бестия под прямым управлением игрока носится по просторным локациям — обещаны впечатляющие размеры 20 на 20 км — и сеет среди отрядов противника хаос и ужас. Многие битвы будут отличаться немалым масштабом, на стороне протагониста выступят многочисленные и разнообразные воители. Придется вспомнить тактические навыки и совмещать исполнение фигур высшего драконьего пилотажа с демонстрацией талантов полководца. Не ждите всемогущей эластичной рамки, привычно ловить ей подчиненных, скорее всего, не придется. Вместо этого мы будем отдавать несложные команды, как в тактических шутерах наподобие Ghost Recon: Advanced Warfighter. При непосредственном контакте с врагом становится хорошо видна необычная стилистика игровой вселенной. Здесь в равных пропорциях смешались классическое фэнтези и научная фантастика. Виверны, гарпии и грифоны соседствуют с причудливыми воздухоплавающими крейсерами, эсминцами и авианосцами. Некоторые игровые журналисты сразу же вспомнили о стимпанке. Осмелюсь не согласиться и вспомнить еще один поджанр фантастики — дизельпанк. В игровых небесах нет коптящих трубами боевых паровозов, зато полно инверсионных следов, турбинных всполохов и реактивных росчерков.

Когда дело доходит до апгрейда своего любимого дракона, начинаются прямо-таки новогодние чудеса. Учитывая оригинальность сеттинга, на зверюгу можно будет повесить не только броню, но и различные достижения инженерной мысли. Как вам дракон с закрепленной на спине турбиной, автоматической пушкой на шее и установками залпового огня под крыльями? Главное, чтобы разработчики не ударились в буффонаду, глупых шуточек про выхлопные трубы мы не стерпим. На данный момент перспектива порулить драконом версии 2.0 выглядит очень заманчиво.



Подыскать аналог бельгийскому проекту непросто. В Dragon Commander смешались традиционные фэнтезийные расы и летающая авиация, изощренное волшебство и гонка вооружений. Здесь задушевные беседы с советниками и выяснение непростых отношений с супругой будут сменяться яростными атаками драконов и воздушных линкоров. Здесь умельцы гномы смогут прикрутить к летающему ящеру футуристический джетпак и пару пулеметов. Здесь для радости тещи и тестя будет недостаточно вскопать огород, потребуется сжечь чей-нибудь замок. Проект рискованный, но очень хочется верить, что у Larian Studios все получится. Ведь в нашей стране драконов любят не меньше, чем в Бельгии.

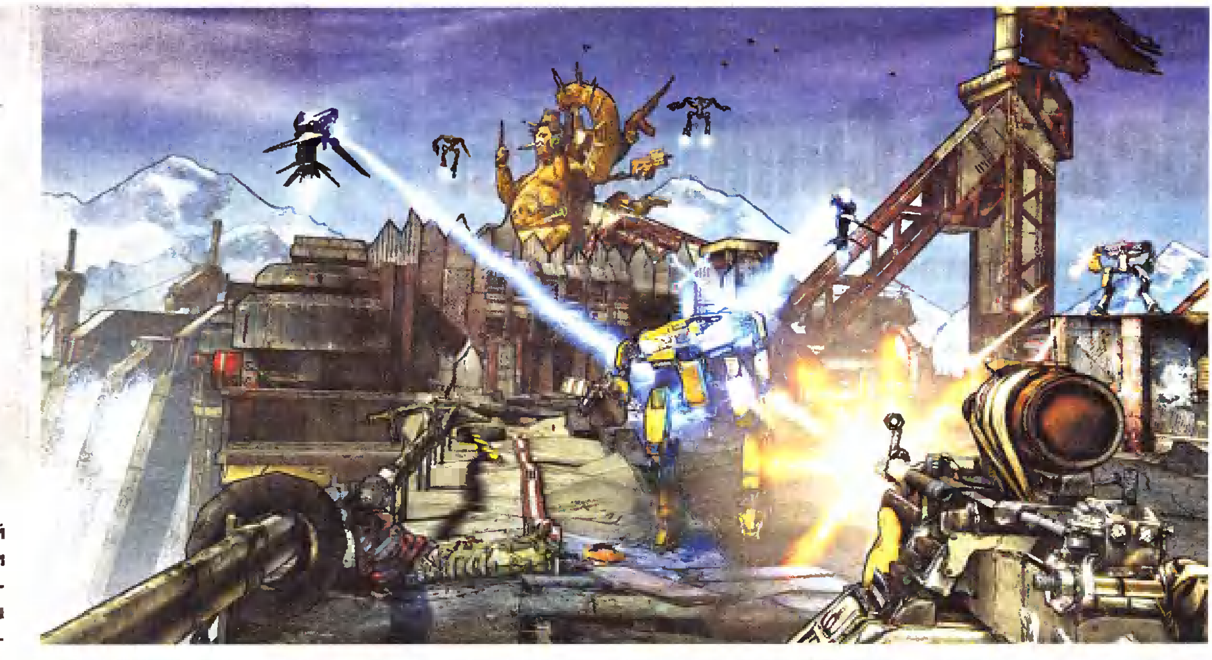
Алексей Корсаков

АНОНС

Borderlands 2

За пригоршню иридиума

Жанр: *шутер от первого лица, ролевая игра*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Gearbox Software*
Издатель: *2K Games*
Похожие игры: *Borderlands, Rage, серия Diablo*
Дата выхода: *2012 год*
Официальный сайт игры: *www.borderlands2.com*





Если вы держите в руках эту газету со славной историей, трудной судьбой и цветной печатью, значит вы с большой долей вероятности человек в мире компьютерных и видеоигр неслучайный. А люди неслучайные знают, что у каждой крупной игродельческой команды есть собственное лицо и ряд отличительных черт. Blizzard, к примеру, известные перфекционисты, они могут бесконечно доводить свои проекты до ума, наплевав на сроки. Lionhead во главе с солнцеликим Питером Молинье выпускает игры незаурядной оригинальности и нераскрытого потенциала. Внутренние студии Ubisoft работают, как хорошо отлаженный механизм, и при этом исхитряются почти всегда держать высокую планку качества. Техасская Gearbox Software примечательна тем, что уже второй десяток лет без лишнего шума и помпы разрабатывает проекты, не покушающиеся на статус королей жанра, но неизменно увлекательные и имеющие заслуженный успех. А послушав выступления их главного демиурга — жизнерадостного Рэнди Питчфорда, легко проникнуться мыслью, что игры в Gearbox создают люди, влюбленные в свое дело. А еще эта команда в 2009 году дала ответ на сложный вопрос: что получится, если взять угарный шутинг из Serious Sam, обширные пустоши из Fallout, прокачку умений и горы трофеев из Diablo и полученные компоненты смешать воедино? Получится, как известно, Borderlands.

Когда первая игра разошлась тиражом более 3 миллионов экземпляров за 4 месяца продаж, судьба сиквела была решена. Авторы оригинала делают продолжение по классической схеме: основ не разрушают, новые детали добавляют, ошибки правят. Причем поток новых идей действительно впечатляет, это вам не жиденький ручеек в сериале The Sims от "электроникс".

Начнем, пожалуй, с сюжета. Итак, после событий первой части прошло пять лет, и прожженный негодяй, откликающийся на скромное имя Великолепный Джек, приходит к вершинам власти на планете Пандора. Активную поддержку новоявленному диктатору оказывает корпорация "Гиперион", специализирующаяся на разработке, понятное дело, вооружения. Свободолюбивых жителей Пандоры обижают, унижают и лишают избирательного права. Для устрашения недовольных на орбите кружится гигантская боевая станция. Четверке героев предстоит нести демократию на штыках, лазерных прицелах и взрывателях ракет. Как видите, ничего особенного в завязке нет, но мы собираемся вернуться в Пограничье не за сюжетными страстями в духе "Остаться в живых" или, не к ночи вспоминать, "Богатых, что тоже плачут". Тем более что разработчики взяли на себя обязательство основательно поработать над сценарием, а определенный кредит доверия они заслужили.

Начальник художественного отдела Джереми Кук рассказывает, что мир Borderlands 2 увеличится на треть по сравнению с оригиналом. И если раньше на локациях преобладали коричневые и желтые цвета, то теперь Пандора заиграет самыми разными красками. Кроме уже знакомых песчаных пустошей, перед игроком во всей красе предстанут ледники, заснеженные поля, реки, горы с водопадами, дамбы, поселки и военные посты правящего режима. В одном из роликов на заднем плане виднеется громада Гиперион-Сити, и разработчики из Gearbox, хитро щурясь, заявляют, что "если вы что-то видите на экране, значит сможете там побывать". При этом мир бесшовный, экран загрузки не будет испытывать на прочность расшатанные геймерские нервы.

Отважная четверка героев создается с нуля, все персонажи с уникальными способностями абсолютно новые. Напрашивается упрек в сторону Blizzard и Diablo 3. Насколько известно, в триквеле эпоса о борьбе с рогатой нечистью мы опять увидим все того же Варвара, Амазонку, переименованную в Охотницу, и слегка загримированного Некроманта; новая кровь представлена разве что Монахом с повадками Джета Ли. На данный момент в Borderlands представлен только Сальвадор, по специальности он кто-то вроде "пулеметного берсерка". Среди талантов Сальвадора — способность удваивать плотность потока пуль, кратковременно усиливать поражающее действие и держать в каждой руке по стволу. Причем габариты и вес оружия для него не имеют значения. По вражескому штабу Сальвадор может прогуляться с двумя гранатометами в руках. Упоминался также женский персонаж по имени Майя, о нем коллектив создателей не распространяется, известно лишь, что никаких хождений по "фазам бытия", как в первой игре, не будет. Впрочем, квартет ветеранов никто на пенсию не отправляет, они будут присутствовать в качестве NPC и выдадут по линейке квестов каждый. Подобная идея экстраординарностью не отличается, но игроки, исходившие вдоль и поперек первую игру, порадуются возможности повидать старых знакомых и помочь им в трудной ситуации.

На одной из презентаций оригинальной Borderlands креативный директор проекта Мики Ньюманн высказался грубовато, но емко: "Реализм может съесть г... и сдохнуть!" Borderlands 2 придерживается хулигански сформулированного принципа и продвигается в этом направлении еще дальше. Перки персонажей, вроде сдвоенной очереди из одного автоматного ствола, ярко это демонстрируют. Для любителей реализма есть серия Armed Assault, а на Пандоре парадом командуют веселье и динамика.



Серьезные усилия направлены на улучшение искусственного интеллекта, об этом в наши дни отчитывается каждый первый разработчик. Криминальный элемент, регулярные войска и плотоядная фауна в игре обучены действию в группе и применению спецумений. Во время перестрелок злодеи станут свободно перемещаться по локациям любой, даже самой сложной архитектуры. Особо шустрые бандиты не прочь забраться на крыши построек, откуда станут поливать героев пулями, используя тактическое преимущество. Видовое разнообразие врагов внушает уважение — сказывается добавление новых географических зон. В снегах, к примеру, нашей крови возжелают злобные гориллоиды, излюбленной их тактикой станет прицельное швыряние всевозможных снарядов: сталактитов, автомобилей, подвернувшихся под лапу обывателей. А при штурме баз и укреплений корпорации "Гиперион" противостоять игроку будут роботы совершенно демонической сущности. Желание задушить протагониста в железяках столь велико, что, даже лишившись от наших метких выстрелов конечностей, они будут ползти к вожделенной цели, рассыпая зловещие искры. А бандиты, рэкетиры и прочие подонки с Пограничья научились самолично конструировать оружие и способны удивить каким-нибудь пятиствольным дробовиком или тактической ракетницей с подствольным огнеметом.

Список нововведений можно дополнить рядом не самых значительных, но интересных деталей. Так, процесс вождения автотранспорта, за реализацию которого команда Gearbox выслушала немало непечатных слов, значительно изменится в лучшую сторону. Теперь наматывать на колеса любителей чужого добра станет легко и удобно, физика столкновений дорабатывается и выверяется. Кооператив, за который особо ценили оригинал, обогатится возможностью забраться в футуристический "уазик" гурьбой до четырех человек. При этом один игрок усядется за руль, а остальные смогут палить на ходу из всех стволов, было бы желание. Серьезно упростится навигация за счет появления в углу экрана мини-карты. На просторах Пандоры появится ценный элемент — иридиум. Собирая его, можно будет совершенствовать огнестрелы, а можно будет найденный/награбленный иридиум продать и обратить в хрустящую наличность. Полезные свойства иридиума столь велики, что, даже пребывая в необработанном виде, он при использовании в бою оказывает поглощающее урон воздействие. Эта особенность прекрасно известна вражинам, и игроку настоятельно рекомендуется снайперскими выстрелами выбивать из рук противника куски иридиума во время боя. Split-screen, уверенно прописавшийся на консолях, появится и в PC-версии. Приятной мелочью является возможность швырнуть в негодяя личное оружие, которое тем сильнее сдетонирует, чем больше боеприпасов осталось в обойме.

Постапокалипсис и далекие пустоши всегда в цене у людей, не обделенных воображением. Припять и московское метро успешно будоражат фантазию геймеров уже не первый год. Fallout — классика во всех инкарнациях, включая последние. Borderlands — далекий фронтир для романтиков и почитателей Клинта Иствуда. Серия уверенно движется в сторону включения в список легальных антидепрессантов.

Алексей Корсаков

АНОНС

Crusader Kings 2

Жанр: *глобальная стратегия в режиме реального времени*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Paradox Interactive*
Издатель: *Paradox Interactive*
Похожие игры: *Crusader Kings*
Дата выхода: *17 января 2012 года*
Официальный сайт игры: *www.paradoxplaza.com/games/crusader-kings-ii*

Немало в современной игроиндустрии разнообразных серий игр, а также компаний, выпускающих данные серии. Некоторые ограничиваются парочкой проектов на определенную тематику, другие создают свою собственную вселенную, совершенствуя ее от одной игры линейки к другой. Многие успешные серии насчитывают по десять и более продуктов и уходят корнями аж в 90-е. Но вряд ли во всем мире найдется компания более парадоксальная, чем Paradox Interactive. Нельзя сказать, что она монополизировала рынок глобальных стратегий, но очень прочное место Paradox заняла определенно. И как с этим поспоришь, если из ее недр явились такие серии, как Europa Universalis, Hearts of Iron и Crusader Kings. Каждая рассказывает о своем периоде времени мировой истории, позволяя нам вмешаться в ход этой самой истории. На данный же момент нас интересует именно последнее наименование. Почему? Да потому что пришло время Второго Крестового похода.

Именно этот период охватывает данная игра. Правда, не полностью — нам даны четкие временные рамки, с 1066 по 1466 год. Как и в первой части, в Crusader Kings 2 можно будет как играть абсолютно независимым в историческом плане персонажем, так и наслаждаться воспроизведением основных вех того времени, таких как вторжение в Англию Вильгельма Завоевателя или непосредственно Крестовых походов. Хотя непосредственно эта игра преподнесет нам далеко не только захватывающие войны и сражения. И даже не политические соглашения и дворцовые интриги, хотя их тоже будет предостаточно. Теперь большую часть игрового времени будет занимать не выяснение отношений с соседями, а внутренние связи. Что это значит? Можно долго разглагольствовать, но проще сказать так: Paradox Interactive умудрились интегрировать The Sims в глобальную стратегию.

Кажется, какая-то нелепица. Во-первых, как можно было додуматься совместить такие непохожие жанры? А во-вторых, ну ведь есть уже The Sims Medieval, чего повторяться? Ан нет, повторяться никто и не собирался. Ребята из Paradox разработали собственную систему наследственности, что и является основным отличием Crusader Kings как от других "глобалок", так и от обыкновенного симулятора жизни с уклоном в Средневековье. Суть данной системы заключается в том, что теперь наследники престола не будут получать рандомную внешность и характер. Генератор портретов будет поддерживать определенный набор генетических факторов, таких как цвет волос, форма носа, разрез глаз и так далее, естественно, с учетом обеих родительских линий. Плюс ко всему, пришло время сказать "прощай" неизменному портрету нашего протеже — в новом проекте Paradox будет реализована функция старения персонажа.

Таким образом, нашей основной целью будет не только захват новых территорий, поддержание порядка в уже имеющихся и обеспечение процветания державы, но и продолжение славного рода. Ведь если у правителя не окажется наследника, который сможет подняться на престол в нужный момент, пиши пропало, "гейм овер" вам обеспечен. Так что не забывайте о том, чтобы вовремя оставить после себя достойную смену.

Кстати, если уж говорить о правителе, то стоит внести ясность. Да, можно сразу стать королем и руководить полноценной страной, получать удовольствие от жизни на все сто, одной левой начиная и заканчивая войны, подписывая союзы и попивая вино из кубка. Но есть и другая возможность — начать играть за малоизвестного графа, у которого всего-то и имеется что клочок земли да небольшая сумма денег за пазухой. Такой выбор сродни решению, за какую команду играть в футбольном менеджере: можно взять "Реал" или "Манчестер" и купаться в лучах славы, покупая мировых знаменитостей, а можно попытаться поднять со дна низшего дивизиона какой-нибудь богом забытый клуб. Все зависит только от того, чего желает игрок.

Но теперь благосостояние правителя зависит не от того, сколько у него наделов земли — провинций. Так было раньше и так было, согласитесь, не сильно реалистично. Ну разве честно, что игрок, владеющий определенным количеством земель в Европе, равен с тем, кто владеет таким же количеством земель где-нибудь в пустынях Монголии? Естественно, нет. Данный вопрос будет решен в Crusader Kings 2 путем добавления городов как важнейших территориальных единиц. В одной провинции может быть до 8 городов — само собой, чем больше, тем лучше.

Еще одним приятным нововведением является упрощение управления провинциями. Теперь власть можно будет передать вассалу, который будет служить вам верой и правдой, а заодно и вести все дела на вверенной ему территории. Удобно, но и не так-то просто. Ведь чтобы заполучить себе как вассалов, так и друзей за границей, нужно быть не просто каким-то мелким графом, а важной шишкой. Тут-то мы и коснемся очков престижа.

Каждый правитель знает, что простейший путь продержаться на троне как можно дольше — завоевать всеобщую любовь. Есть, конечно, вариант с покорением мира, но мы, пожалуй, подробнее остановимся на первом пункте. Итак, престиж. Он будет нужен для расширения влияния, для получения признания как подчиненных, так и тех, с кем мы намерены вести сотрудничество. В общем, престиж — один из наиважнейших показателей в игре. Чего только стоит тот факт, что в конце игры (а именно при наступлении 1466 года) подсчитываются именно очки престижа. Хотя это остается не совсем понятным и выглядит ну совсем не захватывающе. Ни тебе логического завершения, ни какого-то исхода, ровным счетом ничего. Просто подсчитывают-ся баллы престижа, можно сказать, ты не выиграл — ты просто не проиграл.

А поражение также может зависеть от очков престижа. При их низком количестве более сильные соседи вряд ли оставят вас в покое и просто дадут мирно существовать. Да и ваши вассалы запросто смогут поднять восстание, а то и не одно. Растащат то, что вы кропотливо строили годами, и все тут. Да еще и детки, которым не терпится на трон, смогут всадить нож в спину нерадивому батюшке-царю. В общем, опасности подстерегают повсюду, так что нужно держать ухо востро — и жить будет гораздо проще и приятнее.

Без религии в Средневековье никуда. Выбор, конечно, будет небогат, но и на том спасибо. Религий у нас будет три — христианство, ислам и язычество, причем у первых двух будут еще и ответвления (католичество и православие, шииты и сунниты соответственно). Более того, во главе данных вероисповеданий встанут духовные лидеры — Папа Римский и Патриарх Константинопольский. А вот во главе язычества, как ни странно, никто стоять не будет, а разработчики к тому же еще и интригуют тем, что это может привести к непредсказуемым последствиям. А вот к вполне предсказуемым последствиям приведет строительство церквей для народа, так как именно это действие является одним из основных источников очков престижа в игре. Конечно, чем больше церквей, тем больше церковнослужителей, которые, хоть и служат богу, но все же требуют жалованья. Как бы то ни было, оно того стоит.

Поговорили мы уже и о политике, и об экономике, и о религии — пришел черед того, без чего невозможно представить ни одну стратегию — боевой составляющей. Crusader Kings 2 насчитывает 7 типов войск: легкая пехота, тяжелая пехота, кавалерия, рыцари, лучники и конные лучники. Всех их можно будет нанять в городах, причем каждый тип будет составлять отдельную боевую единицу, разделить которую нельзя, зато можно объединить с другими в армию. В свою очередь, армии будут делиться на три части — левый и правый фланги и центр, — для каждой из которых позволят задать свою тактику. Бой будет состоять из трех фаз — это перестрелка, ближний бой и погоня, причем на разных флангах и в центре фазы могут не совпадать, то есть сражение будет проходить не параллельно. С помощью этого разработчики стремятся добавить битвам достоверности.

В сиквел из первой части перекочует система событий — оповещений, возникающих по ходу игры и сообщающих о том, что происходит в окружающем мире. В большинстве своем события в большей или меньшей степени зависят от действий игрока, но будут и такие ивенты, которые случатся так или иначе. Два самых значительных — это непосредственно Крестовые походы и нашествие Чингисхана. Разработчики, судя по всему, решили не дать игроку заскучать ни на минуту. Что ж, надеемся, что у них это получится.

А вот с графикой в современном мире высоких технологий у Crusader Kings 2 могут возникнуть проблемы. Ведь даже кино, снятое в 3D, теперь уже не удивляет — что уж говорить об играх. И пусть карта мира была полностью переработана и переведена в 3D — намного симпатичнее она не стала. Что ж, остается только надеяться, что Paradox Interactive сдержит слово и мы увидим усовершенствованный рельеф, воду, сглаженные границы между провинциями, а местами даже деревья.

На данный момент нельзя дать точный ответ, стоит ли нам полировать латы и точить мечи для Второго Крестового похода, слишком уж много неясностей, недомолвок и нераскрытых секретов по поводу игры. Но из того, что известно, можно сделать вывод, что попытка не пытка. Бить за неудачу такого ветерана "глобалок", как Paradox Interactive, никто не станет, но все же геймерская братия ожидает чего-то особенного в начале следующего года.



Никита "Хэтч" Ильюшенко

ОБЗОР

Rage

На развалинах

Жанр: *шутер от первого лица*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *id Software*
Издатель: *Bethesda Softworks*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Похожие игры: *Borderlands, серия Fallout, MotorStorm*
Мультиплеер: *Интернет, кооператив*
Минимальные системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 8800GT или Radeon HD 4200; 25 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение*
Рекомендуемые системные требования: *четырехъядерный процессор с частотой 2,5 ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 9800GTX или Radeon HD 5550; 25 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Официальный сайт игры: *www.rage.com*

Глядя на потрясающее сходство с Borderlands, вырванные куски из Half-Life 2, медленно подгружающиеся текстуры, отсутствие нормальной физики транспортных средств и старомодную шутер-механику, многие опрометчиво упускают один момент. Создатель и идейный вдохновитель Rage Джон Кармак — в первую очередь программист, а потом уже геймдизайнер, распираемый амбициями и благим намерением попробовать себя в новом амплуа, погнался за двумя зайцами, но неожиданно для себя напоролся на медведя в дебрях современной игровой индустрии.

Время совмещения жанров прошло, отгремели технические революции, а 90% игр делается с оглядкой на другие проекты. Люди, пытающиеся что-то изменить, обитают в PSN, XBLA и Steam, да и то в формате инди, потому что создание игры ААА-класса не по выверенной до мелочей формуле чревато провалом в рознице и массовыми увольнениями. А если вы еще не разработчик хардкорного PC-шутера, то качество должно быть как минимум выше уровня "играбельно". Кармак же — человек старой закалки, в век безоговорочного господства консолей, когда самые сложные операции выполняются нажатием на две-три кнопки, предлагает вместо странствия по бескрайним пустошам паломничество на тематические форумы в поисках решения проблемы мутных полигонов.

Однако вся эта канитель с графикой — лишь первое и не самое дурное впечатление, которое можно получить от детища Кармака. Если взять каждый компонент игры в отдельности и попытаться сравнить его с современными стандартами, то получится, что шутер из Rage не самый выдающийся, гоночная часть тоже не блещет, а элементы псевдо-RPG не к месту и не к времени. И окончательно добивает то, что мы уже играли во что-то подобное два года назад. Рэнди Питчфорд своевременно подхватил (содрал?) идею совмещения гоночной и шутерной механики и выдал очень неплохую игру, положив в основу беспроигрышные Diablo-элементы, благодаря которым многие и дотерпели до финальных титров. Не последнюю роль в этом сыграл великолепный кооператив, где практически не было сложной взаимосвязи с игроками, зато прилагалась добрая порция веселья.

Танец на костях

В игре id Software скомпилированы многие детали из других проектов, при этом выполнены они не по высшему разряду. Заезженная, в прямом смысле слова, пустошь взята из серии кинофильмов "Безумный Макс" (есть даже похожий обрез) и Fallout. Причем, в отличие от последней, в Rage о проработке мира и законах, по которым он живет, нет и речи — вселенная ограничивается двумя поселениями с набором статистов и узкими "коридорами" каньонов, по которым фривольно разъезжают бандиты на багги. У игры банально нет атмосферы: в картонные декорации с неинтерактивным окружением не веришь, нет эффекта комплексного мира, не вызывает энтузиазма предыстория.

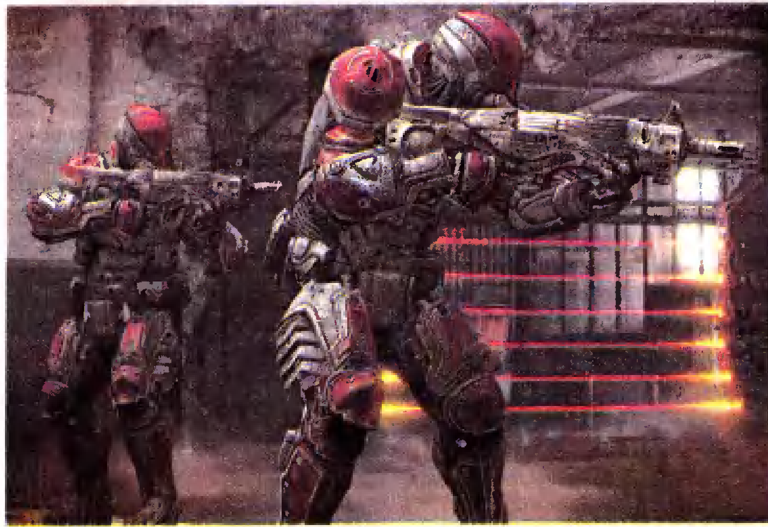
Когда стало известно, что к Земле стремительно приближается огромный астероид, в разных уголках планеты были сооружены специальные убежища, которые символично окрестили "Ковчегами"; в них поместили капсулы с людьми, пребывающими в анабиозном сне. Через много лет после падения метеорита главный герой просыпается в одном из таких бункеров и сразу на своей шкуре ощущает неприветливость нового мира. Богомерзкие мутанты заполонили канализации, бандиты шныряют по всей пустоши в поисках наживы, различные фракции борются за контроль над важными для жизнедеятельности комплексами, а репрессивное Правительство наводит страх на мирных обывателей и, по слухам, проводит некие эксперименты над мутантами.

Сюжету нечего предложить игроку — даже по меркам шутера сторилайн не выдерживает никакой критики. В самом начале нас пугают каким-то диктаторским режимом и злобным генералом, с которым мы так и не встретимся (!), и дают поручения по зачистке серых катакомб. А суть дополнительных заданий с доски объявлений, замаскированных под ролевую составляющую, заключается в повторном посещении тех же подземелий с целью геноцида бандитов, но уже другой масти. С подачи творческой импотенции сценаристов, невыдающаяся история заканчивается, не успев толком начаться, а самый яркий момент — это когда игроку вручают старый добрый BFG, да и то только за десять минут до невнятного финала. При этом никакого авторского почерка или выразительного стиля повествования нет и в помине: не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы понять, что сопротивление, прячущееся в подвалах, и тоталитарное Правительство, следящее за каждым шагом жителей пустоши, слизаны с Half-Life 2, а все сложные сюжетные перипетии существуют только в сослагательном наклонении.

Против лома нет приема

На всех выставках Rage выглядела яркой помесью шутера и гонки, и даже в какой-то момент начало казаться, что в кои-то веки Кармак выдаст увлекательную и бодрую игру





на перекрестке жанров. В первые часы так оно и есть: юрких противников сложно поймать в перекрестие прицела, они бегают по стенам, цепляются за косяки дверных проемов и уходят с линии огня в самый неподходящий момент, а затем неожиданно появляются за спиной и нещадно начинают колотить какой-нибудь трубой. Дальше на сцену выходят зльдни, закованные в броню, и они не бегут истерично в лобовую, а прячутся за укрытиями, от души поливая игрока свинцом и изредка закидывая гранатами. Поначалу удовольствие доставляет возможность метким выстрелом "снести" шлем с головы супостата, хотя такое баловство порядком надоедает уже после десяти попаданий.

А потом... потом будет абсолютно то же самое, но уже в других поблекших декорациях покинутых заводов и разрушенных городских массивов. Rage — это коридорный, жутко заскриптованный шутер, сделанный по лекалам шестилетней давности — здесь даже есть босс, которого можно убить только меткими выстрелами из ракетницы в единственно уязвимую точку. Разработчики все время норовят запереть игрока в каком-нибудь помещении и порциями натравливают врагов, а когда поток иссякает, открывают дверь или взрывают стену. Апофеоз безыдейности — финальная сцена, где нужно нажать одну кнопку и секунд двадцать отбиваться от противников, затем нажать другую и отразить волну мутантов, затем третью... Хотя, казалось бы, в 2011 году технологии и, главное, человеческая фантазия позволяют сделать финал на порядок эффектнее и интереснее.

При всем этом стрелять в Rage порой бывает весьма занятно. Виной тому хоть и стандартный, но хорошо проработанный арсенал, включающий в себя как пару автоматов, так и дробовик, револьвер, снайперскую винтовку и даже арбалет. Впечатляет в первую очередь звук стволов — громыхают они уверенно и правдоподобно, пусть и напоминают современные образцы лишь издалека. В свою очередь, каждое оружие дозволяется зарядить разными видами боеприпасов, некоторые из них зачастую коренным образом изменяют характеристики пушек. Так, из арбалета можно пулять электрическими болтами (выстрел в воду приветствуется) или зарядить в него специальные стрелы-гранаты, принцип работы которых объяснять не нужно. А из того же дробовика не запрещается делать залпы энергетическими зарядами или мини-ракетами вместо привычной картечи.

Плюс ко всему, в игре есть некое подобие крафтинга — из разбросанного по пустошам хлама дозволено конструировать разные гаджеты и примочки. К примеру, собрав достаточное количество нужных деталей, можно смастерить стационарную турель, помогающую огнем в бою. Однако у такой установки есть один существенный недостаток — она стоит на одном месте и служит отличной мишенью. Вместо этого разрешается сооружать паукообразных роботов-стражей, которые сами перемещаются по уровню и, заметив недружественно настроенного индивида, гонятся за ним, пока тот не испустит дух. Или вот, например, заминированные машинки с дистанционным управлением — с их помощью легко устранять засидевшихся в укрытии или особо "мясных" противников. Комбинируя эти достижения кустарной промышленности и швыряя во врагов гранаты и футуристические бумеранги, в какой-то момент понимаешь, что, наверное, id Software все-таки может и, главное, умеет делать компетентные шутеры. Но только местами, когда не нужно отвлекаться на интересный мир, сюжет, диалоги и прочие вещи, которые еще десять лет назад считались сугубо прерогативой жанра RPG.

Rage Racer

Рассказывая о Rage, Кармак не раз упоминал, что баталии на колесах в его игре — лишь дополнение к чистокровной механике шутера. И это правда — на собранных из металлолома багги мы участвуем в необязательных гонках или колесим по пустырю между локациями, но, учитывая местные масштабы, это занимает максимум полминуты. Соревновательные заезды представляют собой вариации круговых состязаний (с использованием пулеметов/ракетниц и без) и ралли, где нужно быстрее всех накопить пятьдесят очков, проезжая через синие лучи или ликвидируя соперников. Свой транспорт можно модернизировать (установить более мощный двигатель, крепкую броню и прочее) и покупать для него разные "способности", вроде энергетического щита и мин-ловушек. Сами гонки — что-то среднее между MotorStorm и Crashday, только с более примитивной физикой. Там, где в игре Evolution Studios драйв, динамика и море удовольствия, в Rage — раздражение от скучных покатушек на импровизированной трассе и от того, что машина может застопориться после столкновения с маленьким камешком.

В итоге от Rage остается двоякое впечатление. Невзирая на то, что большая часть рецензии посвящена критике в адрес игры, ее вряд ли можно назвать провалом. Все дело в том, что идеи Кармака безнадежно устарели: сейчас уже никому не важно разрешение текстур, если они нормально не отображаются на экране, да и гонка за шестьюдесятью fps не оправдана, когда игра адекватно работает на мизерном количестве систем различной конфигурации. Rage щеголяет архаичным левелдизайном, отсутствием действительно запоминающихся моментов и полным пренебрежением к игроку. Являясь мультиплатформенной игрой, творение id Software — чисто PC-шутер старой школы, как бы ни отнекивались разработчики. Джон Кармак — гениальный программист, но бездарный геймдизайнер, и в этом заключается главная проблема Rage. Игра очень похожа на своего главного героя — она, проснувшись ото сна, выходит на поверхность, но мир вокруг уже совершенно другой, нежели ранее.

РАДОСТИ:

Неплохой шутер
Интересная система крафтинга

ГАДОСТИ:

Бездарный нарратив
Скучные гонки
Тотальное однообразие
Устаревший геймдизайн
Технические проблемы

ОЦЕНКА:

7.5

ВЫВОД:

Экспансия Кармака в постапокалипсис чуть не окончилась провалом. Ждем Borderlands 2 — там хоть RPG-элементы имеются.

Обзор написан по PC-версии игры

Александр Михно



ОБЗОР

Might & Magic: Heroes 6

Жанр: *пошаговая стратегия*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Black Hole Entertainment*
Издатель: *Ubisoft Entertainment*
Издатель в СНГ: *Бука*
Название локализованной версии: *Меч и магия. Герои 6*
Похожие игры: *серия Heroes of Might & Magic, серия Disciples, Демиурги*
Мультиплеер: *Интернет, hot seat*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo E4400 или AMD Athlon X2 5000+; 1 Гб ОЗУ; видеокарта с 512 Мб ОЗУ; 8 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo E6400 или AMD Athlon II X2 240; 2 Гб ОЗУ; видеокарта с 1 Гб ОЗУ; 8 Гб свободного места на жестком диске*
Возрастной рейтинг ESRB: *Teen (13+)*
Официальный сайт игры: *www.mmh6.com*



Привести морально и физически устаревшую серию пошаговых стратегий в соответствие с требованиями времени все никак не удается — каждые новые разработчики, улучшая технические и эстетические элементы игры, кроме этого пытаются отремонтировать то, что и без их участия прекрасно работало. Результат налицо. На Heroes 6 же все изначально махнули рукой — игре не оставалось иного пути, кроме как удивить.

Изображение сюжетом Might & Magic: Heroes 6 миловидного приквела к серии могло бы сослужить венгерским разработчикам если не козырем в рукаве, то хотя бы примером для гордости и просто достойной идеей, если бы новая часть не была бы нацелена на новых людей. Любителям сериала, не только проведшим за любимыми играми не одну бессонную ночь, но и изучившим все хитросплетения в общем-то второстепенной для пошаговой стратегии вещи — сценария, предыстория могла бы прийтись по вкусу, если бы они не бежали от обновленных и переработанных "Героев" как от огня. Случайные же прохожие и захожие попросту ни черта в истории Асхана не поймут, вмиг вляпавшись и запутавшись. Да и в целом фабула вышла блюдом не для гурманов — слабо поработанная в разрезе истории мира кампания может зацепить более или менее приличными миссиями, заданиями и квестами. Но только для того, чтобы свести все достоинства на нет рваной и невзрачной подачей синопсиса.

Фантазии поденщиков из Black Hole Entertainment хватило только на одно — упрощать и резать. Полдесятка сюжетных миссий в общем и целом копируют себя в самом главном — в действиях. Как ни крути, раз за разом приходится одинаково сражаться за одинаковые замки на различающихся лишь незначительно картах. Привлекать новых игроков разработчики предпочли иным способом — поставить старые идеи на новые рельсы. В представлении венгров это заключается в хорошенькой внешней обертке и массе упрощений. По части графики можно было бы с ними согласиться, смотря на конечный результат: все чистенько, красивенько, аккуратненько — все на уровне. Но стоит подойти поближе, как в глаза бросается тот факт, что несколько переносов релиза не поспособствовали тому, чтобы авторы всерьез поработали над оптимизацией. И так на ладан дышащее техническое исполнение окончательно добивает негостеприимная система постоянного подключения к Интернету — проблемы с сохранениями и лицезрение главного меню при каждом случайном отключении кажутся серьезной проблемой, пока не обратишь внимание на то, каким упрощениям оказалась подвержена славная серия.

Порезали все. Серия Heroes of Might & Magic и так никогда не отличалась сногсшибательной сложностью и завышенными требованиями к игроку, но и то, что было, реформаторам, судя по всему, показалось интеллектуальной заумью. Оказываясь в мире Heroes 6, чувствуешь себя не в своей тарелке — появляется ощущение, что за тебя сделано все, что тебе здесь больше нечего делать.

Стратегические маневры с целью заполучить себе пару дополнительных шахт на пару ходов остались в прошлом — отныне все источники автоматом переходят под контроль после захвата замка. Маневры со второстепенными героями, "подвозящими" войска, тоже можно забыть, потому как куда эффективнее и проще с этим справится мгновенная доставка армии в поселение по вкусу. Острый дефицит серы, необходимой для срочной вербовки, больше не побеспокоит — упрощения коснулись игры даже в самых неожиданных местах: серы больше нет, равно как нет драгоценных камней и ртути. Оставшийся набор ресурсов редко заставляет брать руки в ноги и лететь на рынок производить обмен по донельзя высокому курсу — обычно хватает всего и всегда. Сокращение количества фракций до половины десятка могло бы порадовать всех тех, кто до жути не любил скрипеть мозгом, формируя армию из войск, представляющих различные замки. Отныне с этим проблем нет, поскольку небольшая сумма золотом в мгновение ока превращает захваченную твердыню в город той стороны, за которую решил сразиться игрок. Учитывая это, столь незначительный выбор перед лицом вопроса "А за кого играть?" выглядит и вовсе позором серии, огромным пятном на ее репутации. Исправить позор разработчики, разумеется, попытаются будущими дополнениями, обещающими подкинуть костью псу пару новых или давно забытых старых замков, но впечатление бесповоротно испорчено.

С армиями вообще беда. И если на этапе вербовки, видя вместо привычных семи уровней качества рекрутов всего три, каждый из которых представлен несколькими видами войск с разными достоинствами и недостатками, пока еще не отчаиваешься, то во время боя едва ли не хватаешься руками за голову. Инициативу выдрали с корнем, специальные способности ровным счетом ни на что не влияют — и каждое сражение представляет собой медитативный бесхитростный обмен тычками да тумаками, которые можно производить едва ли не в произвольном порядке. Веселого в этом и так немного — да еще прокачка героев не только мало что значит, но и попросту выглядит смехотворно: на массу умений — ни одного хоть сколько-нибудь толкового или хотя бы полезного.

Если в режиме одиночной игры Might & Magic: Heroes 6 представляет собой нечто невразумительное, то в мультиплеере становится лучше настолько, что хотя бы напоминает слабую тень именитых предков. Впрочем, заслуги по этой части принадлежат не столько разработчикам, сколько уму и находчивости живых оппонентов. Авторы же обошлись добавлением элементов, тешащих самолюбие, — рейтинги, достижения, финтифлюшки... Нажитое непосильным путем в режиме одиночной игры не так уж и способствует успеху в мультиплеере, но, по крайней мере, греет душу. Хотя бы в те несколько минут, потраченных на ожидание того момента, как ход дойдет до тебя.

Особого смысла из попытки сделать из и без того всем понятных "Героев" нечто еще более понятное не могло выйти и по умолчанию — скосившие все, как им казалось, лишнее разработчики тем самым напрочь уничтожили микроскопические стратегические и тактические взаимозависимости, которые делали игры серии Heroes of Might & Magic столь увлекательными. И толку теперь от тех графических красот и возросшей динамики происходящего?



РАДОСТИ:

Хорошая визуальная часть

ГАДОСТИ:

Масса упрощений, превращающих игру в наискучнейшее занятие

Скверная оптимизация

ОЦЕНКА:

4.5

ВЫВОД:

Стыд и срам, щеголяющий красивой графической оболочкой. Впрочем, если постараться, с компанией умелых товарищей-стратегов от ставшей куда более простой и динамичной игры можно получить какое-никакое, но удовольствие в мультиплеере. Слабое утешение.

Слава Кунцевич

ОБЗОР

Gears of War 3

How it ends

Жанр: *шутер от третьего лица*
Платформа: *Xbox 360*
Разработчик: *Epic Games*
Издатель: *Microsoft*
Издатель в СНГ: *Microsoft*
Похожие игры: *серия Gears of War*
Мультиплеер: *Интернет, split-screen*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Официальный сайт игры: *gearsofwar.xbox.com*

Мало кому удается дважды прыгнуть выше головы, а именно это и требовалось от Epic, когда они в поте лица ваяли финальную главу Gears of War. Трудно даже представить, под каким давлением находились разработчики и сколь велика была их ответственность. Вторая часть была практически идеальным кооперативным экшеном — яркой, невероятно увлекательной, в каком-то смысле прорывной игрой, и от триквела ждали если не революции с множеством сюрпризов, то как минимум удачного выступления "на бис". "Больше, лучше и интереснее" — писали мы в прошлогоднем анонсе. И вот игра вышла. Многие удивлены: вместо доведения формулы оригинала до идеала создатели пошли по другому пути. Забудьте о грандиозных сражениях человечества и локустов, как и о суровых буднях рядового солдата — третья часть больше смахивает на классическое приключение, в очередной раз повествующее о спасении мира.

За все те годы, что охватывает серия Gears of War, бессменный главный герой серии Маркус Феникс и его неугомонный отряд побывали везде где только можно. Они воевали и в унылых коридорах тюрьмы, и в подземельях локустов, и в тайных лабораториях, и даже в чреве гигантского червя. За это время они уничтожили сотни, нет, даже тысячи врагов разных размеров и форм, но так уж получилось, что члены отряда "Дельта", словно персонажи глуповатой американской комедии, как ни старались что-то исправить, делали только хуже. Сброшенная на головы врагам бомба только раззадорила несметные полчища локустов, а уничтожение собственного же города Хасинто лишь ненадолго отсрочило неизбежный конец человечества.

Угроза со стороны Орды стихла, вот только мир был недолгим — вскоре люди столкнулись с новым, куда более страшным и дерзким противником. Желтая жижа, текущая в "жилах" планеты Сера, оказалась не только дорогостоящим топливом, но и крайне опасным мутагеном. Так что взамен саранчи обычной человечеству пришлось столкнуться с саранчой светящейся, именуемой ламбентами.

Отбиться от новой волны атакующих тварей нет возможности — силы на исходе, так что остатки Коалиции предпочитают бежать от противников на огромном корабле. На этом самом судне и начинается новая глава истории. Наш старый знакомый Маркус Феникс приходит в себя после тяжелого сна и отправляется на капитанский мостик, по пути встречая своего постоянного попутчика Доминика Сантьяго и других хорошо знакомых персонажей. Тут и становятся заметны первые изменения в подаче сюжета и характерах героев. Несмотря на очередную смену сценариста, вектора разработчики придерживаются все того же, разве что акценты на этот раз расставлены немного по-иному. Большая часть внимания на этот раз уделяется скорее не самому военному конфликту, а его бессменным участникам, которые медленно, но верно приобретали все новые и новые черты, свойственные настоящим людям. Gears of War 3 повествует не о войне, а о приключениях тех, которые эту самую войну пережили.

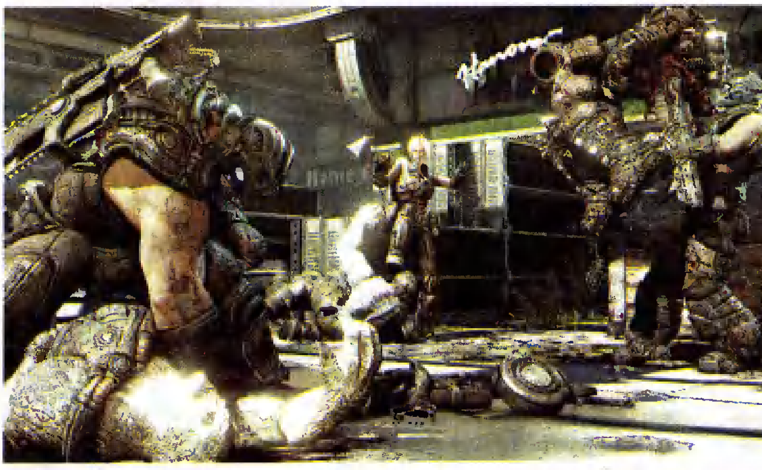
Маркус Феникс к третьей части стал еще более эмоциональным и чувствительным. А ведь еще недавно невозможно было поверить, что такая груда мышц способна грустить и переживать. Дом, сильно помрачневший после гибели жены, отрастил приличную бороду и пытается восполнить душевные пробелы кустами с редиской, которые он окружил любовью и заботой. Еще больше годы не пожалели нашу старую знакомую Аню Страуд, которая по причине дефицита воюющих рук облачилась в форму и сменила опостылевший микрофон на куда более увесистую винтовку. Такова уж жестокая реальность военных обстоятельств, хотя трансформация девушке пошла только на пользу — с распущенными волосами и в брутальном облике смотрится Страуд в разы привлекательнее. Ну а вскоре на сцену выходит и неунывающая парочка — Коул и Берд. Появляются они как всегда красиво и зрелищно, да еще и с обоймой шуток в запасе. И на первый взгляд они такие же, как и раньше, будто ничего и не изменилось.

Новые персонажи весьма органично вписались в общую компанию. По крайней мере, это касается очередного, уже третьего по счету брата Кармайна и бойкой девушки Сэм, которая и стреляет метко, и за словом в карман не лезет. Чужим на этом празднике жизни кажется лишь афроамериканец Джейсен, ведь если в новеллах Карен Трэвисс этот боец виделся занятным героем, то здесь он более чем полностью подавлен харизмой остальных братьев по оружию.

На фоне таких товарищей сама история про "спасение планеты", новый план и сверхсекретное оружие за авторством отца Маркуса как-то отходит на задний план. Это не плохо, но несколько непривычно, и всех тех, кто ждал от финальной главы масштабных битв, мы вынуждены немного огорчить. Новый Gears of War — это не эпическое противостояние двух рас и не глобальное финальное сражение, а больше эдакий роуд-муви, где отряд из нескольких солдат отправляется в путь для того, чтобы снова выручить мир.

Однако здесь у сценаристов возникают определенные проблемы. Пытаясь максимально раскрыть каждого героя, постоянно жонглируя яркими моментами и персонажами, они умудрились оставить незаконченными большую часть сюжетных линий. Порой возникает такое ощущение, будто сценарий составляли из обособленных и не связанных между собой кусочков. Например, если Коулу в первых главах уделяется непривычно много внимания, то после стартового акта о нем внезапно почти забывают. И если бы только о нем! Завершенными смотрятся истории только пары персонажей, а ответы на терзающие многих фанатов вопросы так и не успевают дать до того, как по экрану поползут финальные титры.







Тем не менее окупаются все эти недостатки просто невероятным количеством ярких и зрелищных моментов. Путешествие по внутренностям гигантского червя, к сожалению, превзойти так и не удалось, но захватывающие дух эпизоды или красивейшие кат-сцены под аккомпанемент отличной музыки не раз и не два вызовут у вас восхищение. Достаточно вспомнить очень оригинальный забег по стадиону, когда Коул решает вспомнить молодость и играет в трэшбол с бомбой в руках против "команды" ламбентов. И пусть такие сцены случаются не так часто, как хотелось бы, да и значения для сюжета они практически не имеют, но именно благодаря им игра запоминается и кажется цельной и насыщенной.

Dust to dust

Несмотря на серьезный крен в сторону сюжета, не стоит забывать, что у Epic Games на первом месте всегда стоял геймплей. Ведь именно за разнообразие игровых ситуаций, а не за трогательную историю серия так полюбилась многочисленным игрокам. Процесс и механика в целом мало изменились, но вроде бы и незначительные нововведения оказали солидное влияние на динамику. Если даже в прекрасном сиквеле большая часть сражений велась в основном из-за баррикад, то теперь передвигаться приходится куда чаще. Враги сыплются один за другим, вокруг что-то взрывается, слышатся выстрелы и крики нападников, а главный герой перекатывается от одного укрытия к другому в поисках лучшей позиции, ведь теперь это единственный способ выжить в самые жаркие минуты боя. Этому способствуют новые противники, которые постоянно лезут на рожон, словно камикадзе, давят количеством, способны мутировать прямо в ходе потасовки, а кроме того взрываются перед гибелью. Особенно вредным оказался один жутко неприятный тип, от снарядов которого не спасает практически ни одно укрытие и который способен отращивать длинные щупальца и доставать героев прямо из-за стен. В подобной дуэли достаточно на секунду замешкаться — и один удар может стать фатальным даже для такого здоровяка, как Маркус.



Масла в огонь добавляет несколько новых образцов оружия. Тяжелая снайперская винтовка позволяет противнику разорвать вас на куски буквально с одного выстрела, что вынуждает не только грамотно использовать укрытия, но и постоянно быть начеку. Да и устаревший лансер с длинным штыком не на шутку оживляет сражения, ведь с разбегу насаживать на него врагов куда веселее, чем просто стрелять. Плюс, количество ситуаций, в которых доводится вступать в рукопашный бой, увеличилось в разы. На высоких уровнях сложности патроны заканчиваются достаточно быстро, да и в тесных помещениях наедине с супостатами игроки оказываются не раз и не два. В таких эпизодах весьма кстати приходятся старая добрая бензопила и целый набор "фаталити" для каждого вида оружия. Вроде мелочи, но зато как красиво бойцы отряда "Дельта" добивают врагов!

Порадовала и улучшенная система управления. Изменения, внесенные в нее, совсем незначительны, однако контроль над персонажем стал гораздо более удобным. Каждый, кто прошел по полям сражений предыдущих Gears of War, не понаслышке знает, насколько порой тяжело было заставить Маркуса или Доминика отлипнуть от стены или ударить локуста. Конечно, полностью избавиться от этой проблемы не удалось, но подобных казусов стало меньше.

Не остались без внимания и визуальный стиль с графическим исполнением. Забудьте про мрачные пейзажи и сплошные серые тона. Происходящее на экране ожило, насытилось прекрасными пейзажами и сочными красками. Местами уровень графики просто поражает. Трудно представить, что Xbox 360 вообще способен выдавать такую картинку, ведь периодически она немногим хуже оной в Uncharted 2.

Mad world

К сожалению, при всей нашей любви к серии мы вынуждены признать, что для грандиозного и эпического финала Gears of War 3 все-таки недостаточно хороша. Это по-прежнему яркая и увлекательная игра, однако по поводу некоторых компонентов она заслуживает критики, и если на маленькие дырочки в сюжете вполне можно закрыть глаза, то вот про откровенные ошибки при проектировании уровней умолчать никак нельзя.

Видно, что разработчики попросту устали — и до самого конца оригинальных идей все-таки не хватило. Первые три акта — это одно из лучших впечатлений в этом году, но чем ближе финальные титры, тем скучнее играть. И дело даже не в том, что механика надоедает — в последних уровнях попросту нет изюминки, а задачи, такое ощущение, перекочевали из дешевых китайских RPG: найди и принеси запчасти, дерни за рубильник, убей все, что движется и т.д. Слава богу, длится этот кошмар недолго, ближе к концу игра вновь набирает темп, но неприятное впечатление все же остается.

РАДОСТИ:

Харизматичные персонажи
Экшен стал динамичнее
Хорошая графика
Запоминающиеся моменты
Атмосфера

ГАДОСТИ:

Некоторые уровни недостаточно хороши
Дыры в сюжете

ОЦЕНКА:

9.0

ВЫВОД:

Еще одна великая игровая серия подошла к концу. И хотя некоторые ожидания не оправдались, мы получили замечательный проект.

Андрей Сыман, Алексей Пилипчук

ОБЗОР

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

Жанр: *шутер от первого лица*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Tripwire Interactive*
Издатель: *1C Publishing*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Название локализованной версии: *Red Orchestra 2: Герои Сталинграда*
Похожие игры: *Red Orchestra: Ostfront 41-45, серия ArmA, серия Battlefield*
Мультиплеер: *Интернет, LAN*
Минимальные системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,3 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта с 256 Мб ОЗУ; 8 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение*
Минимальные системные требования: *процессор класса Intel Core i5 или AMD Phenom X3 с частотой 2,6 ГГц; 3 Гб ОЗУ; видеокарта с 512 Мб ОЗУ; 8 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Официальный сайт игры: *www.heroesofstalingrad.com*



Tripwire Interactive собиралась хранить верность себе, прогрессируя и стараясь понравиться всем. Подчеркнутый реализм хлестких сражений и летящие по вопиюще правильным траекториям куски свинца обещали приправить легкостью в освоении, сюжетной кампанией и однопользовательским сценарием, где каждый зеленый новобранец смог бы освоить хитрости и тактические увертки. Все это — завернуть в обертку Unreal Engine третьей версии, поддать атмосферы арт-дизайном. Heroes of Stalingrad обещал понравиться всем.

Игры закончены — все серьезно. Red Orchestra во втором своем пришествии осталась все такой же негостеприимной хозяйкой для случайно забредших любителей экшена и веселых развлечений. Суровость, которой самую малость могла бы позавидовать и серия ArmA, не оставляет выхода: или вы готовы выкладываться на все сто, или избавьте себя от труда инсталляции Heroes of Stalingrad. Развлечения окончены — хмурый лик Сталинграда не способствует развлечению, чай, война — это вам не шуточки. Аватар разве что не умеет гадить со страха в штаны, находясь под плотным огнем вражеской артиллерии — к атмосфере не может быть никаких претензий. Red Orchestra 2 выдерживает идеальный баланс между фарсом игровых условностей и дотошной документальностью. Дело не в умело воссозданных руинах, которые способствуют погружению, но уже никого не удивляют, а в аккуратно внедренных в игру элементов психологии подконтрольного бойца — дрожь в руках, мешающая засадить пулю промеж глаз противнику, пот, заливающий глаза. Все к месту — никакого перекоса в пользу оголтелых поклонников напускного реализма, а только то, что действительно работает на атмосферу.

Куда уж больше — среднестатистический игрок уже грешит на подсчет патронов в уме и отсутствие возможности с криком "За Родину! За Сталина!" промчаться по руинам с пулеметом наперевес. Семи пядей во лбу быть куда полезнее, но в такой лоб снайперу не попасть — грех жаловаться; приходится заново привыкать к тому, что дважды высовываться из одного окна или после промаха не менять позицию — это, мягко говоря, безрассудные решения. Tripwire Interactive обещали затянуть в Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad целую дивизию новых игроков, но не сделали для этого ничего. Обещанная сюжетная кампания (обязательность наличия которой вообще сомнительна в сугубо мультиплеерной игре) оказалась вялым тиром с компьютерными оппонентами на сетевых картах, единственная польза от которого — выставить настройки в соответствии с собственными пожеланиями. Всему остальному потом и кровью приходится учиться в бою. Единственное подспорье новичку — пара условностей: отсутствие отдышки и куда более послушный прицел.

Герои, прущие напролом и возомнившие себя бессмертными, быстро в своем бессмертии разуверятся. Пуля, влетевшая в голову, мощнее старых привычек и молодецкой удали. Ранение в другие части тела может остудить пыл, но только до тех пор, пока разматывается бинт аптечки первой помощи — до первой дыры во лбу. Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad намекает на тактику, но тактики в ней на самом деле немного. Набор нехитрых правил (не высовывайся из-за одного угла дважды, передвигайся, не лезь напролом) усваивается довольно быстро, а в остальном игрока ограничивает только собственная фантазия. Последней, правда, придется подпирать макушкой условности карт, которые могут похвастаться неплохим балансом, но не удобством для игры. В большинстве своем это руины и еще раз руины, беспощадные в своем однообразии, местами слишком тесные, иногда до криков "Ау-у-у?" просторные.

Руины и развалины — мечта любого любителя полежать на пузе со снайперской винтовкой в руках, ну а те, кому заветная винтовка не досталась, обычно лежат с чем-нибудь другим. Процветает позиционная война, а роль штурмовика или пулеметчика может принести удовольствие в одном случае из десяти. Вся тактика — занять позицию поудобнее и ждать. У кого нервы покрепче, тот не летит стремглав на захват вражеских контрольных точек. Благо система укрытий появилась там, где и обещала быть, и так, как быть обещала. Верещать приказами на разбредшуюся по руинам толпу в роли офицера — сколько той тактики. Максимум пользы — вызвать разведку или артиллерийский огонь по обнаруженному противнику. Боевая техника особого прогресса в плане тактического разнообразия не привносит. По одному виду транспорта на каждую воюющую сторону — и все. Противостояние танка и оппонента с противотанковым ружьем вполне может развлечь как пехотинца, так и экипаж машины боевой, но особого влияния на баланс сил не оказывает. Танкист в Heroes of Stalingrad вообще профессия неблагодарная — расстреливать боезапас оказывается делом довольно скучным, а невозможность крошить гусеницами битый кирпич или проломить на полном ходу какую-нибудь стену и вовсе делает удовольствие от подобных покатушек совсем сомнительным.

Престарелый движок пыхтит и пыжится, но хоть сколько-нибудь приличной разрушаемости и днем с огнем не сыщешь — не те технологии. Имеющихся вполне хватает на то, чтобы держать визуальный ряд на достойном для сегодняшнего дня уровне, просчитывать полет пуль и снарядов в соответствии с законами баллистики и делать несколько стен простреливаемыми тяжелым вооружением, но не более того.

Все серьезно — руки трясутся, перед глазами плывут круги, когда прицельный огонь вражеского снайпера сменяется артподготовкой и массированной атакой противника, получившего подкрепление. Атмосферу ценишь совсем недолго, примерно столько же, сколько редкие насыщенные массовые бои, где на узких улицах пехота смешивается со сталью танков, трещат позади пулеметы, а засевшего в здании противника выкуриваешь по кадрам документальной хроники. Затем условности становятся поперек горла.

Во втором своем пришествии Red Orchestra бесконечно устарела — расширенная, дополненная, обзаведшаяся россыпью новых условностей, приукрашенная первая часть на новых локациях. Поклонники попахивающего историчностью и реалистичностью, бесспорно, попадут в свою вселенную. Все прочие сразу же или после десятой смерти пойдут мимо. Дело вкуса, не отменяющее весьма среднее качество проекта, оставшегося без стоящих нововведений и более детальной проработки.

РАДОСТИ:

Атмосфера и арт-дизайн
Неплохой уровень реализма

ГАДОСТИ:

Отвратительный сингл
Отсутствие нормальной разрушаемости
Мало боевой техники
Мало нового

ОЦЕНКА:

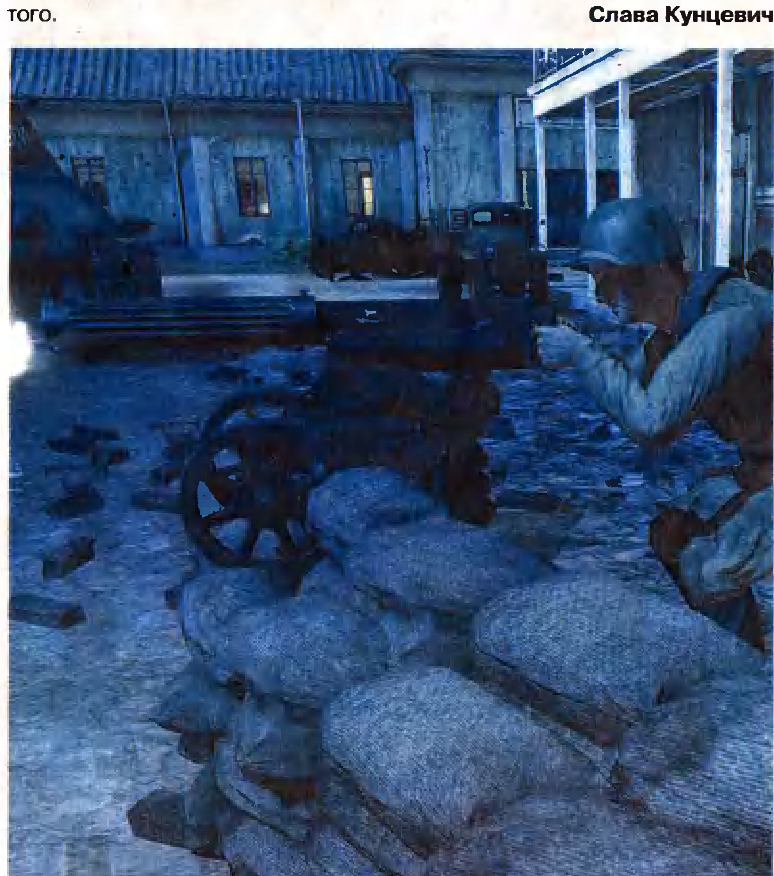
5.5

ВЫВОД:

Атмосферный, реалистичный многопользовательский шутер, сквозящий недоработками и низвергающий из виртуального Сталинграда в реальный мир своей моральной отсталостью от требований сегодняшнего дня.

Слава Кунцевич





ИТОГИ

Фестиваль международной японской культуры и аниме "Хиган 2011": всем девальвациям назло

Начало октября пришлось на выходные дни, и проспект Победителей оказался особенно запружен чересчур шумным народом. То тут, то там запасливые минчане с отпрысками наперевес скупали впрок (до наступления холодов, да-да!) у понаехавших в столицу аграриев центнеры картофеля, недозревших овощей, круп и даже местами полуживую рыбу. Торговля шла бойко. Купцы пошловатой рифмой нахваливали свой свезенный с самых окраин республики товар, граждане базарному пиару не доверяли и продолжали усердно сбивать стоимость — шутка ли, зима на носу, а цены и не думают впадать в анабиоз. Над этим вызревавшим хаосом товарно-денежных отношений тихой гаванью стабильности и тишины высился Дворец спорта, куда меланхоличными стайками стекалась совсем уж беззаботная молодежь, облеченная в чудаковатые костюмы пестроватых цветов. Вся эта армия фриков спешила на "Хиган", организаторы которого в такое беспокойное время решились прописаться на одной из самых больших сцен столицы. Скажете, пир во время девальвации? Да бросьте, кто сейчас в Беларуси считает эти бесполезные купюры!..





Собственно говоря, передислокация фестиваля из компактного концертного зала "Минск" во внушительно громоздкий Дворец спорта оказалась новшеством спорным настолько, насколько это может себе представить привыкший к менее масштабным помещениям завзятый гость "Хигана". С одной стороны, огромная, удобная сцена, хорошее освещение и плотный звук впечатлений от демонстрации шоу оставляют с лихвой и подкидывают пяток баллов в копилку имиджа организаторов. С другой — за прошедшее время аудитория фестиваля не выросла настолько, чтобы хоть отчасти занять две трети зала. Да чего там — фестиваль явно терялся среди необъятных просторов трибун и колонн Дворца спорта. Масштабность помещения негативно сказалась не только на атмосфере всего происходящего, но и не пощадила и организацию стендов фан-арта, фотокосплея и шарнирных кукол (BJD). Первые сиротливо висели стенах, вторые ютились в уголке единого шумного холла, и было решительно непонятно, каким чудом надо преодолеть снующий поток зевак, чтобы толком хоть что-нибудь рассмотреть.

Если не ставить акцент на недовольном брюзжании, "Хиган" по-прежнему держит марку. Несмотря на доминирующий хэнд-мейд при создании костюмов, профессиональный уровень подготовки участников значительно вырос — откровенно слабых косплееров выявить было крайне сложно. К тому же стандартную конкурсную программу в этом году вновь разбавили свежие конкурсы "AMDS" (с англ. Asia Music Dance Show) — танцевальный перформанс, исполняемый под фонограмму исполнителей восточно-азиатского региона, и мини-семинаров — рассказов-презентаций, где участники с упоением вещают о своих увлечениях азиатской культурой.

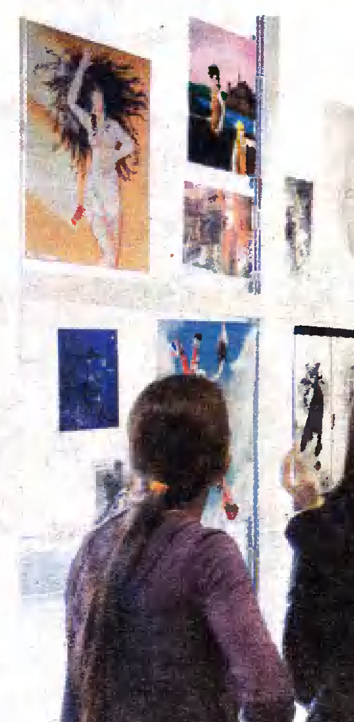
Словом, праздник японского равноденствия на белорусской земле продолжает активно совершенствоваться, и никакие экономические трудности над ним пока не властны. Ну разве что самую малость.

Тарас Тарналицкий











НОВОСТИ КИНО

Полнометражный ремейк сериала "Звездный крейсер "Галактика" медленно, но верно начал двигаться к релизу. В частности, режиссер Брайан Сингер окончательно определился с кандидатурой сценариста, который будет адаптировать фантастическую историю падения 12 колоний Кобола для большого экрана. Пост достался Джону Орлоффу, знакомому зрителям по анимационной ленте "Легенды ночных стражей", военному сериалу "Братья по оружию" и драме "Аноним". В составлении сюжета он намерен опираться именно на оригинальный сериал 70-х годов, а не на его более позднюю адаптацию.

Напомним также, что на конец года намечена премьера ТВ-фильма "Кровь и хром", который станет приквелом истории и расскажет о первой войне человечества против разумных машин Сайлонов.



Режиссер Джосс Уидон, ответственный за полнометражную реинкарнацию комикса "Мстители", признался, что часть сцен будущей ленты он снял с помощью... iPhone. Некоторые из них уже были показаны широкой общественности в первом трейлере.

"Вся прелесть фотографии или кинематографа заключается в том, что всякий раз вы можете выбирать средство съемки в зависимости от контента. В случае с "Мстителями" я использовал iPhone — и эти кадры вошли в окончательный вариант фильма. Естественно, иногда у вас просто нет выбора и вам приходится использовать наиболее доступный вариант, но это вовсе не означает, что вам не удастся снять нечто выдающееся", — сказал Уидон.

Сам фильм, объединяющий в себе всю честную компанию супергероев Marvel, готовится заявиться на большие экраны уже в мае 2012 года.

Несмотря на то, что фильму Гая Ричи "Шерлок Холмс 2: Игра теней" еще только предстоит выйти в широкий прокат, **студия Warner Bros. уже официально подтвердила свои намерения сделать и полноценный триквел.** Более того, работа над сюжетом уже передана сценаристу Дрю Пирсу, который параллельно с этим сочиняет третьего "Железного человека" для постановщика Шейна Блэка.



В славном городе Кельне состоялась церемония вручения наград World Soundtrack Awards. Венценосное звание композитора года отошло Александру Десплà, автору музыкального сопровождение для таких фильмов, как "Гарри Поттер и Дары смерти", "Король говорит!", "Древо жизни", и многих других. Меж тем, лучшим саундтреком года была названа работа Ханса Циммера, сочинившего музыку к фильму "Начало". Автором лучшей песни назван композитор Рэнди Ньюман ("История игрушек 3: Большой побег").



А еще мистер Циммер заявил, что не будет принимать участие в борьбе за "Оскар 2012". Желание взять перерыв и всецело сосредоточиться на творчестве отчасти вызвано смертью публициста Ронни Чейсен, с которой он сотрудничал многие годы.

Алексей Апанасевич

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Награды розданы

Лауреатом Нобелевской премии по литературе за 2011 год стал шведский поэт Тумас Транстремер. Премия присуждена со следующей формулировкой: "благодаря его насыщенным прозрачным образам мы смогли увидеть реальность по-новому". Тумас Транстремер — автор дюжины сборников стихов и прозы — является крупнейшим шведским поэтом XX века и одним из известнейших современных европейских поэтов.

Главную французскую литературную премию — Гонкуровскую за 2011 год — присудили писателю Алексису Женни за дебютный роман "Французское искусство войны". Помимо Женни, на премию претендовали Сорж Шаландон, Кароль Мартинес и Лионель Труйо. Вторую по значимости французскую литературную премию под названием "Ренодо", которая вручается в один день с Гонкуровской, присудили Эммануэлю Карреру за роман об Эдуарде Лимонове, названный, как это ни странно, "Лимонов".

Лауреатом престижной британской литературной премии The Man Booker Prize, или, проще говоря, Букеровской премии, наконец-то стал Джулиан Барнс — ранее три его романа "Попугай Флобера", "Англия, Англия" и "Артур и Джордж" входили в шорт-листы премии в 1984, 1998 и 2005 годах соответственно. Писатель получил награду за роман "Предчувствие конца".

Итальянский писатель Роберто Савиано, автор нашумевшего бестселлера о мафии "Гоморра" (2006), получил премию имени Гарольда Пинтера, разделив ее с британским драматургом Дэвидом Хэйром.

Релизы

Октябрь месяц оказался удивительно небогатым на литературные новинки — издательства как будто начали решительно сбавлять темп, опасаясь холодов. Однако и среди небольшого количества свежих книг, появившихся в продаже за минувший месяц или спешащих на прилавки магазинов, при желании можно отыскать что-нибудь по вкусу. Любителям интеллектуальной литературы, например, по душе придутся такие новинки, как свежепереведенные книги "Рассказы о Маплах" Джона Апдайка (АСТ), "Опасные приключения Мигеля Литина в Чили" нобелевского лауреата Габриэля Гарсиа Маркеса (АСТ), "Кровавый меридиан, или Закатный багрянец на западе" Кормака Маккарти ("Азбука"), "Невидимая сторона Луны" Милорада Павича ("Амфора") и "Другие барабаны" Лены Элтанг ("Эксмо").

Любителям литературы полегче при случае можно заглянуть в гости к Полу Остеру на страницы романа "Музыка случая" и к Артуро Пересу-Реверте с его "Осадой, или Шахматами со смертью" (оба — "Эксмо"), затем — к Науму Ниму в книгу "Господи, сделай так..." (АСТ), да еще не обделить бы вниманием Харуки Мураками с его сборником рассказов "Игрушка в ночи" ("Эксмо"), Светлану Мартынчик (Макс Фрай) с книгой "Дар Шаванахолы. История, рассказанная сэром Максом из Ехо" ("Амфора") и Марка Леви с романом "Похититель теней" ("Иностранка"). Любителям мистики по душе придется разве что роман "Чудовище Франкенштейна" Сьюзан Хейбур О'Киф (АСТ), и в смежных жанрах это — точка.

Геймеры, молящиеся на Blizzard, могут потешить себя мангой по мотивам World of Warcraft — "World of Warcraft. Маг" Ричарда Кнаака, а любители бесконечных циклов, как обычно, найдут куда приткнуть нос: "Ледяной плен" Игоря Вардунаса во "Вселенной: "Метро 2033"", "Дары некроза" Романа Куликова в "Технотьме", "Дракон. Книга 3. Иногда они возвращаются" Игоря Алимова в "Этногенезе" и два романа в сериях, до боли напоминающих сами знаете что, — "Подземная тюрьма" Льва Пучкова в "B.U.N.K.E.R." и "Навигаторы" Вячеслава Шалыгина в "Z.A.K.A.T." И на этом все.

Слава Кунцевич

НОВОСТИ

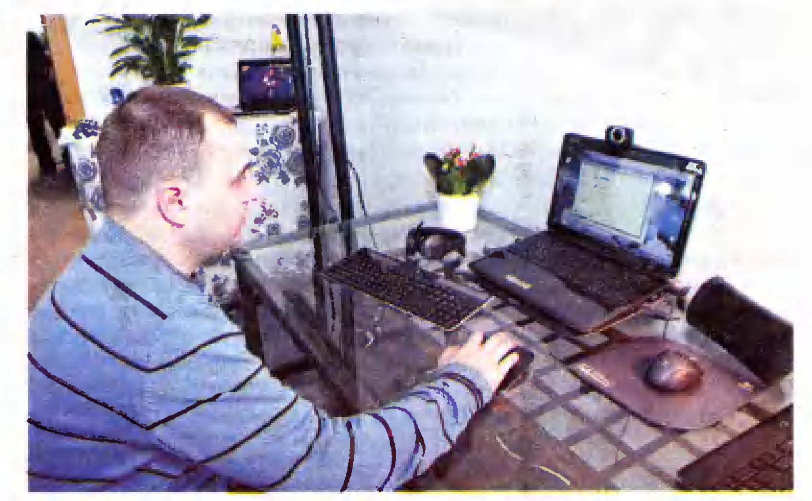
С круглой датой, Logitech!

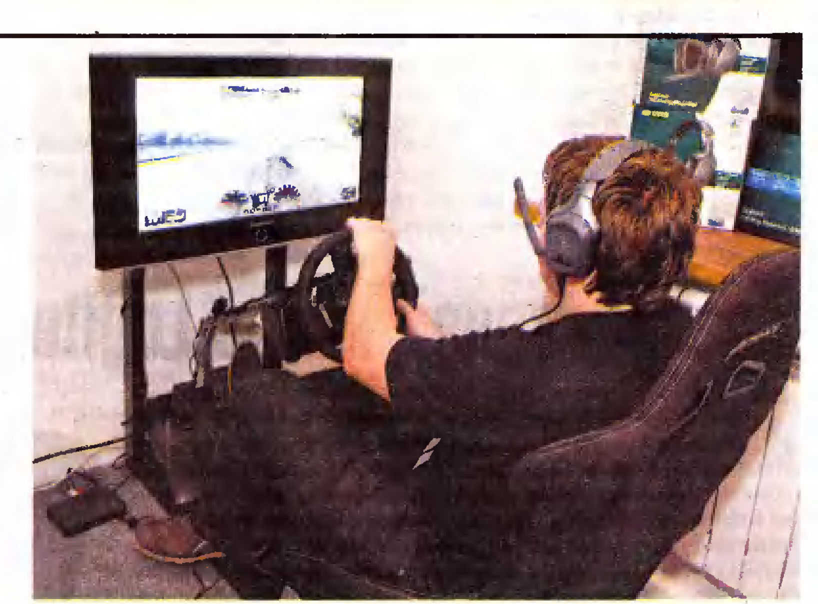
Всю "железную" часть этого номера "ВР" прямо-таки заполонила компания Logitech — и эти строки также посвящены ей. И даже если опустить тот факт, что известный швейцарский производитель периферии заслужил повышенное к себе внимание благодаря уже только своим качественным, а порой еще и смелым решениям, такой "бенефис", устроенный "Виртуальными радостями", можно оправдать также тем, что в октябре месяце Logitech отпраздновала весьма серьезную дату — тридцать лет с начала своей деятельности.

В честь этого события представители компании собрали журналистов в одной из просторных московских квартир, где рассказали, показали и предоставили возможность пощупать сравнительно новые и просто новые гаджеты, в некотором роде являющиеся на сегодняшний день лицом Logitech и дополнительным подтверждением ее компетентности. На мероприятие виновники торжества привезли "рождественскую" линейку девайсов, предназначенных для самых разных сфер использования — как для работы дома и в офисе, так и для наших с вами любимых игр.

О некоторых из продемонстрированных моделей в прошлых и текущем номерах уже любезно поведал вам Иван Ковалев — речь идет об уникальной в своем роде клавиатуре на солнечных батареях Logitech Wireless Solar Keyboard K750, которая способна подзаряжаться даже от света обычных ламп накаливания, и продвинутых геймерских устройствах — мыши Wireless Gaming Mouse G700 и наушниках Wireless Gaming Headset G930, поддерживающих объемное звучание стандарта 7.1. Те из гостей, кто не прочь в свободную минутку погонять на цифровых суперкарах, в специальной тестовой зоне смогли опробовать соблазнительные для виртуального водилы рули G27 Racing Wheel и Driving Force GT, вальяжно развалившись в игровом кресле с красноречивым названием Playseat.

Далекие от мира подобных развлечений приглашенные же получили шанс изучить такие предложения, как, например, клавиатура со встроенной сенсорной панелью Wireless Touch Keyboard K400, охлаждающая подставка для портативных ПК с диагональю экрана до 16 дюймов Touch Lapdesk N600, также для пущего удобства оснащенная сенсорной панелью, беспроводные гарнитуры серии H и другие решения. Отдельным пунктом стоит свежая линейка продуктов Colour Collection — мыши и веб-камеры, которые благодаря в первую очередь своему нетривиально-гламурному внешнему виду вполне могут заинтересовать общающихся с компьютерами и при этом следящих за модой барышень.







Ну, и напоследок включим в ряд стандартных пожеланий Logitech и в дальнейшем радовать своими устройствами как можно большее количество разношерстных потребителей. Как в рождественский период, так и за его рамками.

Павел Брель

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Беспроводная игровая мышь Logitech G700

О том, что компания Logitech уже много лет является одним из лидеров в разработке и производстве оригинальных гаджетов для геймеров, а потому время от времени обзоры интересных новинок от нее появляются на страницах "ВР", вы уже, думается, знаете. А значит, появление нового девайса под литерой "G", которой маркированы все специализированные геймерские "приблуды" от этого производителя, я не мог обойти стороной.



Так как мышка Logitech G700 предназначена, главным образом, для использования в играх, дизайнеры специально создали максимально эргономичный корпус, снабдили манипулятор высокоточным лазерным датчиком высокого разрешения до 5700 dpi, а также встроили в нее аж 13 клавиш для максимальной функциональности.

Комплектация G700 следующая: мышь, ресивер плюс мануал и аж два кабеля. Первый служит удлинителем для ресивера, а второй — для зарядки встроенных аккумуляторов, также он при необходимости выполняет роль сигнального кабеля.

Как и любая геймерская мышка, G700 довольно тяжелая, а корпус ее выполнен в очень удобной форме и снабжен нескользящим обрезиненным покрытием. Ладонь лежит на корпусе очень хорошо, учтено абсолютно все — вплоть до положения мизинца во время использования.

Как я уже упоминал выше, мышка имеет 13 клавиш, причем две основные кнопки составляют с верхней частью корпуса одно целое. Кнопки широкие и пользоваться ими очень удобно. Как и во многих мышках от данного производителя, в G700 применен уникальный стальной ролик скроллинга с режимом ускоренной инерционной прокрутки, который включается отдельной кнопкой под колесиком. Кстати, само колесико можно не только крутить и нажимать — технология MicroGear Precision позволяет еще и наклонять его вправо и влево, что существенно увеличивает функциональность гаджета. Еще одна клавиша, находящаяся за колесом прокрутки, предназначена для игр. Называется она G11 и служит для переключения режимов работы мышки. При ее нажатии на боковой панели загорается один, два или три светодиодных индикатора, демонстрирующих как заряд батареи, так и текущее разрешение. Кроме того, данный индикатор отображает текущий профиль, который вы можете запрограммировать заранее и сохранить. Профилей может быть до пяти штук. Еще три программируемые клавиши — G8, G9 и G10 — расположены слева, рядом с указательным пальцем. Под большим же пальцем имеются кнопки G4, G5, G6 и G7 — они собраны в один блок и имеют вытянутую форму.

На переднем торце в специальном углублении находится разъем micro-USB, предназначенный для зарядки аккумулятора. Снизу мышь имеет специальные накладки из политетрафторэтилена, который позволяет девайсу без проблем скользить по любой поверхности. Также снизу расположен отсек для аккумулятора, где можно разместить приемник, чтобы не потерять его при транспортировке. Здесь же — отверстие лазерного сенсора и тумблер включения/выключения.

Для полноценной работы мышки необходимо установить сервисное ПО SetPoint, самую свежую версию которого можно найти на сайте производителя. С помощью этой утилиты вы можете запрограммировать все дополнительные клавиши мышки, создать удобный для себя профиль и записать его в память гаджета. Кроме того, вы можете назначить 5 разных уровней чувствительности сенсора, причем с возможностью регулировки отдельно по двум осям.

В целом, в играх G700 показала себя очень хорошо. Стоит отметить точное позиционирование, позволяющее отлично управлять в играх разных жанров, будь то шутер, стратегия или RPG. Хотя, если быть объективным, для шутеров мышка все-таки немного тяжеловата (140 грамм) и при этом не имеет возможности регулировки веса. Зато для стратегий, RPG и MMO G700 может оказаться просто незаменимой, особенно учитывая возможность программирования, записи и смены макросов "на лету".

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Мультимедийная подставка для ноутбука Logitech Speaker Lapdesk N550

Уверен, вы со мной согласитесь в том, что подавляющее большинство пользователей приобретающих для домашних нужд портативные компьютеры, будь то ноутбуки или модные сегодня нетбуки, делают это в большой мере для того, чтобы пользоваться ими не только на столе, а некоторые и только не на столе. Еще бы, зачем склоняться к штатному экрану "бука" и пользоваться малоформатной клавиатурой, когда можно играть или смотреть кино за большим монитором и с помощью нормальных полноразмерных гаджетов. Ноутбук, даже большого формата, приятно и, что главное, оправданно использовать (гулять по Интернету, общаться в чатах, на форумах или в социальных сетях, даже просто набирать текст), валяясь на диване или в мягком кресле, лежа на полу или, простите, надолго закрывшись в туалете.

Не так давно я рассказывал вам о довольно приятной охлаждающей подставке Logitech Cooling Pad N120, способной оказаться незаменимой в условиях жаркого лета. Однако подставки бывают не только охлаждающие. Иногда они имеют пару-тройку USB-портов для подключения, скажем, мышки или флеш-накопителя, а иногда — встроенную акустическую систему, призванную в разы улучшить впечатление от мультимедийных возможностей ноутбука. Вот и Logitech Speaker Lapdesk N550 не только имеет в названии более внушительную цифру, но и лишена какого бы то ни было дополнительного активного охлаждения.

Впрочем, если задуматься, дополнительный вентилятор в подставке для ноутбука необходим далеко не всегда. Разве что в действительно жаркие дни, когда собственный ноутбучный вентилятор не тянет свои обязанности. В большинстве же случаев достаточно обеспечить нормальный приток воздуха к вентиляционным отверстиям в корпусе лэптопа — и они сами прекрасно справятся с охлаждением.

Комплектация N550 оказалась самой простой: сама подставка, небольшое руководство пользователя и пара рекламных буклетиков.

По форме гаджет представляет собой правильный прямоугольник со слегка скругленными углами. В качестве основного материала верхней панели N550 задействован прочный пластик белого цвета. Для дополнительной устойчивости на ближнем крае панели имеется два откидных упора, которые окажутся полезными, если вы будете использовать подставку с ноутбуками сравнительно больших габаритов. Более скромным нетбукам для устойчивости будет достаточно и небольшого закругленного подъема на все том же переднем крае панели.

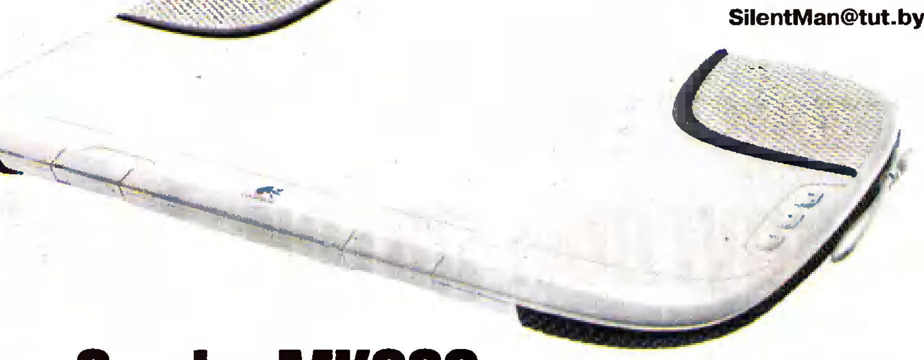
Динамики встроенной акустической системы Lapdesk N550 расположены в дальних углах подставки и для защиты от случайных повреждений скрыты под металлическими решетками. Для дополнительной защиты от скольжения ноутбука по поверхности края решеток оснащены довольно цепкими резиновыми валиками. Основание подставки немного изогнуто, чтобы придать ей наклон, и обтянуто мягкой "подушкой" из вспененного полиуретана с сетчатой "наволочкой" из полиэстера.

Панель управления акустической системой расположена на правой стороне подставки и содержит только три кнопки: громче, тише плюс отключение звука. Динамики системы имеют суммарную мощность 4 Ватта, по два на каждый динамик, и по качеству звучания, конечно же, в значительной мере превосходят любую встроенную ноутбучную акустику. Для передачи звука к колонкам девайс использует обычный USB-кабель, который служит еще и для питания встроенного усилителя.

Судя по габаритам, Lapdesk N550 лучше всего использовать с нетбуками и ноутбуками со средней диагональю экрана. 17- и более "дюймовый" "монстрам" на ней не поместиться.

Что касается стоимости, то Logitech Speaker Lapdesk N550 обойдется в 75-80 у.е., что, конечно же, немало, но, как вы помните, у гаджеты Logitech не только качественные и высокотехнологичные, но и не очень дешевые. Впрочем, фанаты данной марки к этому "мелкому неудобству" давно привыкли.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by



Беспроводной набор Logitech Wireless Combo MK220

Удобство использования беспроводных устройств ввода уже давно оценили все, кто в той или иной мере не может мириться с кабелями и проводами, постоянно находящимися на столе. Еще лучше, когда бишь клавиатура и мышка продаются в одной коробке и нужен им при этом только один общий беспроводной приемник, чтобы не занимать лишний USB-порт. Да и вообще, в последнее время на рынке беспроводных компьютерных гаджетов наибольшую популярность приобрели именно комплекты для настольных систем. Разве что ноутбуки, имеющие собственную клавиатуру, чаще используются в компании только с "бесхвостым грызуном".

Традиционно двумя главными недостатками таких наборов являлась приличная "прожорливость" в плане потребления энергии, а также весьма чувствительная цена. И если первую проблему инженеры компании Logitech решили уже довольно давно, то появление на рынке нового комплекта Wireless Combo MK220, признаться, стало для меня приятным сюрпризом. При цене всего 36-40 у.е. данное предложение представляет собой компактную, но, если не считать пары нюансов, вполне полноценную клавиатуру с почти классическим набором клавиш плюс не менее полноценную и функциональную мышку. При этом производитель обещает бесперебойную работу от одного комплекта батарей до пяти месяцев для мышки и до двух лет (!) для клавиатуры.

Logitech Wireless Combo MK220 состоит из, собственно, клавиатуры и мышки, а также компактного wireless-приемника и, наконец, комплектов батарей для обоих манипуляторов. Есть еще простой мануал на бумаге, но, как правило, с подключением набора к компьютеру особых проблем не возникает.

Что касается внешнего вида, то, как и все, что делает Logitech, клавиатура из набора MK220 смотрится просто превосходно. Лицевая панель выполнена из черного пластика, но не глянцевого, как в ряде других моделей от этого производителя, а матового. В днище клавиатуры предусмотрены две прорезиненные ножки для изменения наклона. Резина при этом создает дополнительное трение, не позволяющее гаджету нежелательно перемещаться по поверхности стола во время работы.

Как я уже обозначил, клавиатура полноразмерная, а значит в ней предусмотрена полностью стандартная раскладка в кое-какой "Logitech'евской" интерпретации. В частности, шесть клавиш — "Home", "Del", "End", "Ins" и кнопки перелистывания страниц — перенесены в верхнюю часть и развернуты в одну линию. Клавиши же управления курсором сместились вниз под правый "Shift". Поначалу это немного непривычно, но спустя некоторое время приспосабливаешься. Для пущей продуктивности в список клавиш входит кнопка "Fn", расположенная слева между "Ctrl" и "Win". Она расширяет возможности трех функциональных клавиш, позволяя управлять громкостью звука. Для экономии места весь верхний ряд клавиш сужен, что усложняет их обнаружение на ощупь, но лишь незначительно. Радует также, что клавиша "Enter" на этот раз узкая, так что левый "Shift" теперь имеет нормальную, удлиненную форму. При наборе текста это немаловажно. Как и у большинства клавиатур с черными оформлением, символы нанесены на кнопки белым цветом и читаются очень хорошо. Никаких дополнительных светодиодов обнаружено не было.

Но давайте перейдем к мышке. Ее корпус полностью симметричен и прекрасно подойдет как левшам, так и правшам. Никаких дополнительных клавиш по бокам нет, так что устанавливать дополнительные программы для их поддержки не понадобится.

Верхняя поверхность "грызуна" изготовлена из темного матового пластика. Кнопки достаточно большие и упругие. Между ними располагается традиционный ролик скроллинга с резиновым покрытием.

Подключение набора проходит буквально за считанные секунды. Система сразу распознает гаджеты и не требует установки специального ПО.

Итог: Красивый, компактный, практичный, удобный и функциональный набор за более чем разумные деньги.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

НАША ПОЧТА

Здравствуйте, читатели "ВР". Обычно в начале "Нашей почты" я говорю довольно ординарные вещи в качестве вступления к вашим письмам. Сегодня я хочу поговорить о вопросах неординарных и очень важных. Лучшим вступлением будут вот эти два письма.

[Merlin]

Доброго времени суток Anuriel.

В первые я увидел "Виртуальные радости " летом 2008 года, продавалась она, как ни странно, на кассе в продуктовом магазине, за смешные даже по тем временам 750 р. И с тех пор в начале каждого месяца я с нетерпением жду нового выпуска, что бы за пару дней не торопясь, проштудировать его от корки до корки.

Несмотря на немаленький срок приобщения к легионам ваших фанатов, написать письмо я решился впервые. Так как я считаю, что если уж человек пишет в "Нашу почту" то он должен предлагать конкретные решения, как сделать газету лучше и интереснее или же выразить свое неудовольствие газетой и обосновать его, что так же поможет двигать виртуалку вперед. Меня в газете всегда все устраивало (большое вам за это СПАСИБО :).

Однако вездесущий кризис дотянулся-таки и до виртуалки. В начале снизился тираж газеты, затем уменьшилось количество полос, а октябрьский выпуск так и просто бьет с ног своими пессимистичными намеками на будущие. В самом начале выпуска Павел Брель говорит, что это его последнее вступительное слово (будем надеяться, что он ошибается). А что произошло с Нашей почтой? Она стала занимать всего полстраницы. Ну, в этом виноваты исключительно мы читатели (что я и пытаюсь исправить:-), так что если потребуется, Anuriel, я один постараюсь обеспечить тебя работой.

И все-таки я думаю, что газету надо спасать. Повысить ее стоимость это не выход, так как будет потеряна часть аудитории (школьники), да и низкая цена является своеобразной фишкой газеты. Я предлагаю создать что-то наподобие стабилизационного фонда для ВР. Это мог бы быть счет (номер и координаты которого были бы опубликованы в газете), на который каждый желающий мог бы перевести небольшую сумму. А вообще я предлагаю читателям присылать письма со своими вариантами поддержки ВР.

Всегда с вами Merlin.

И примерно о том же, но от другого читателя:

Парень из подземки

Доброго времени суток. На связи парень из подземки. Хотелось бы отметить, что я не склад… т.е. не слаживаю газету в аккуратную стопочку. Обзоры читаю не все. Как правило, смотрю радости-гадости и оценку. Хотя, обзоры и анонсы интересующих меня игр читаю, жадно обмозговывая каждое слово.

Уже долгое время все никак не мог собраться написать письмо. Да как-то обстоятельства изменились. Поводом для сомнений был номер, где в НП посередине, если я не ошибаюсь, виднелся паря с джойстиком да вертик. Сомнения захлестнули меня, ибо знал я, что НП переживает не самые лучшие времена. Количество места, отпущенное на НП, также изменялось с каждым номером. Это писем мало пишут или реформы такие?

Но не будем о грустном :). Качество газеты по-прежнему на достаточно высоком уровне. Только не понимаю, зачем в обзоре нужны ТАКИЕ большие скриншоты? Разве нельзя ограничиться меньшими размерами, что поможет сэкономить место.

Очень порадовал обзор Tropico 4. Правда, во время чтения меня мучили мысли, что газете по шапке достанется. Но, как мы видим, из администрации тропической страны никто не читает ВР :).

Кстати, не поймите меня неправильно, но я когда-то услышал, что неплохо было бы выпускать ВР в рулонах туалетной бумаги. Просто все мои знакомые читают виртуалку в оном месте — поэтому такие идеи появляются :).

Эх! Очень будет жаль, если для НП урежут место. Я также не понял вступление на 1-й странице Павла Бреля. Неужели на 1-й странице ВР не будет вступительного слова? Как-то это даже странно.

Ладно, пора уже сворачиваться, т.к. я уверен, что в этом номере обязательно будет очень много писем. Т.к. покупка ВР без НП для меня лишена смысла. С наилучшими пожеланиями, парень из подземки.

З.Ы. Очень бы хотелось в следующем номере увидеть вступление Павла Бреля.

Мое мыло лучше не публиковать :) Письмо можно резать :)

Итак, из года в год в читательских письмах повторяются три "меседжа".

Первый: газета нужна. Ее покупают и собираются дальше покупать. Кто-то покупает за дешевизну, кто-то ради ее традиций ("души"), а кто-то просто по привычке — пусть так.

Второй: газета должна быть качественной. Важно все: бумага, объем, рубрики, авторы, качество материалов. Это не так уж тривиально, ведь создавалась газета для ниши низкой стоимости и низкого качества. Но почти сразу авторы и читатели начали ее из этой ниши вытягивать, вплоть до перспектив превратить в журнал.

Третий факт: качество газеты падает. Ну, это же налицо: вот в этом номере всего 16 страниц. И поверьте, авторам это не нравится еще сильнее, чем читателям. Хотя бы потому, что каждый автор по совместительству еще и читатель. Вдобавок у нас лежат готовые статьи, которые не влезли в этот номер, например, "В десятку" Корсакова. И это очень обидно.

Есть острые проблемы и на них требуются адекватные ответы. Мы же не можем просто так сказать, что строили, стоили, а потом все рухнуло. Почему рухнуло, если над газетой трудились десятки, если не сотни людей? Получится, что они занимались ерундой и вообще их усилия гроша ломаного не стоили. А это не так, и мы не хотим, чтобы оно выглядело так.

Причина нынешнего пикирования "ВР" в том, что издательство "Нестор" не хочет работать над газетой. И этого не скрывает. А раз не хочет, то палкой не заставишь. Единственный выход таков: газета "Виртуальные радости" уходит от издательства "Нестор" и самостоятельно решает все свои проблемы. Точнее их решают люди, которые заинтересованы в существовании и развитии "ВР".

Насколько это реально? Примерно на 95%, то есть почти наверняка так и произойдет. До конца года газету будет издавать "Нестор" на 16 страницах, а январский номер мы выпустим своими силами. Планируется, что он будет уже 24-страничным при минимальных изменениях цены. Сразу же создадим человеческие условия для работы авторов, поменяем сайт и так далее — это все очень реально при условии, что в ноябре удастся взять барьер сложности и создать собственную редакцию.

Коллектив "ВР" останется прежним: шеф-редактор, верстальщик, "почтальон", авторы. Надеюсь, вы, читатели, тоже останетесь с газетой. В очередной раз попрошу: пишите письма. Не надо больших, литературных и так далее — достаточно пары строк. Вам нужна "ВР"? Какой вы хотите видеть газету в 2012 году? Хотите ли, чтобы она стала журналом? Каким должен быть сайт, его название? Какие рубрики вам нужны? Сейчас это имеет огромное значение, и чем раньше вы напишете, тем лучше. Мой ящик — anuriel@anuriel.com.

Теперь — к другим письмам.



[Алексей aka Dick]

Здравствуйте уважаемая редакция ВР.

Здравствуйте, Dick.

Темой письма послужила информация, которая заставила задуматься над развитием игроиндустрии в странах СНГ, а именно новая дополнительная мера защиты от пиратства — введение одноразовых онлайн-кодов для всех платформ. Глупое новшество — нельзя будет взять игру и сыграть с другом у него, меняться дисками не будет смысла. Раньше 90% консольных игроков, после прохождения игры за 10$ меняли диск на другой, так как коллекционировать диски с играми по 60-90$ для PS3, Xbox360 и Wii могли даже до кризиса позволить себе лишь единицы. Кризис ударил по карману — покупать игры стали еще меньше — все только меняют игры. От многих слышал, что находящийся и так в упадке геймдев Беларуси, будет развиваться по сценарию Украины — все будут все качать с торентов и кричать, про крутой гейминг на PC. Но я не могу понять логику этих прогнозов: ведь для ВСЕХ платформ, в том числе и PC-игр вводятся онлайн-коды! Как понять эти прогнозы?

Во-первых, на практике с одноразовыми кодами все получается не так уж мрачно. Например, одноразовые коды используются в играх для Steam. Но после привязки игры к учетной записи Steam в нее можно играть с любого компьютера — достаточно войти в Steam под своим логином. Был прецедент с "Ведьмаком 2", когда код вводился исключительно для того, чтобы не сорвать продажи в первую неделю, а затем первым же патчем его отменили.

Привязка диска к компьютеру или консоли пока что осуществима с трудом. Есть множество способов завалить жалобами издателя и заставить его отказаться от такой меры защиты. В конце концов, такая серьезная "защита от игрока" только поспособствовала бы подъему пиратского рынка.

Единственным правильным решением, добиться снижения стоимости лицензионных игр, после введения этих кодов, видится решение Sony — строительство завода по производству Blu-Ray дисков в России. С 1 января 2012 будет единое таможенное пространство — перестанут деньги брать за растаможку и цена на те же диски будет как в России. Снизится цена на игры для PS3 из-за этих двух факторов в несколько раз. Но для других-то платформ — того же Xbox360 и остальных, на лицензионные диски сильного снижения цен не будет — упадет на 10$ максимум из-за единого таможенного пространства и все. А 10$ при цене в 60$, учитывая средние доходы населения — как-то не сильно это и поможет для избавления от пиратства, по крайней мере, в нашей стране. Что вы думаете по этому поводу и каким видите будущий гейминг в нашей стране?

Надо осознавать, что в одной Москве геймеров больше, чем в Беларуси. Если для Беларуси снизить цены на диски, то через неделю их все вывезут в Россию, как сейчас вывозят продукты питания. Если цены оставят такими же, но белорусы их не потянут — будут закрываться магазины, а геймеры перейдут на пиратки. Это и есть самая вероятная перспектива. Может быть, зарплаты белорусов как-то выровняются с российскими, тогда все будет, как год назад. Но это если и случится, то не сразу.

Хочу также поинтересоваться, может вы в курсе про новое 8 поколение консолей? Пишут в игровых новостях, что выходящая в следующем году Wii U будет на 50% мощнее всех современных консолей, той же PS3. Сделают ее обратную совместимость с 3DS, на манер реализации PS3 и PSP. Если самая отсталая консоль 7 поколения от Nintendo продана в мире в количестве свыше 110 млн, в отличие от более продвинутух конкурентов, то судя по всему, выпуская теперь самую мощную консоль 8 поколения, опять раньше конкурентов, может вернуть себе славу монополиста рынка, как при NES. Есть учесть, что теперь былую славу хозяина рынка 5-6 поколения консолей, Sony в 7 поколении не удержала. Есть какие мысли на этот счет?

Рост производительности на 50% по меркам микроэлектроники несущественен. Такой рост не сделает игры более технологичными. Скорее всего, эта цифра вообще взята "с потолка" в рекламных целях. Я вот никогда не сталкивался со сравнительным тестированием производительности разных платформ. Думаю, что о восьмом поколении мы сможем говорить только после выхода новых Xbox и PlayStation, которые, по имеющимся данным, появятся не ранее 2013 года.

С уважением. Алексей aka Dick.

До встречи, Dick.

[Sverr]

Вот знаете, как-то играл я во второй Dragon Age (проигрывает первой части по всем статьям, кстати) и под конец игры, немного устав от повального вырезания населения города (не мог избавиться от ощущения, что город на 99% населен лишь храмовниками да бандитами), задумался о такой вещи как баланс сил между противниками и главным героем в играх. Решил провести небольшое исследование. Вот вроде бы как в обычных РПГ происходит? Герой изначально довольно слаб, затем он становится толще в плане здоровья, круче в плане урона, посолидней в плане экипировки. И противники становятся более толстые, крутые, солидные. Все правильно, баланс. И на какие приемы только не идут разработчики во имя поддержания этого самого баланса! И тут у меня попер поток вроде бы несуразных вопросов и домыслов, однако которые вам, возможно, покажутся имеющими место быть. Вот в том же Dragon Age 2 у главного героя здоровье несильно-то и прокачивается, и оказывается спаситель мира каким-то очень уж дохлым по хелсам. При этом он с легкостью наносит урон, способный убить его самого не один десяток раз и при этом не всегда убивает даже рядового противника, который в свою очередь при всей его немыслимой толстокожести не может снести и половины здоровья нашему подопечному или его компаньонам. Вопрос: когда эти противники успели так зажраться и как герой при его дохлоте может быть спасителем?

Параметры игрока и противников выравнивают только тогда, когда планируют бои между игроками. Но даже при этом дизайнер вполне может сказать: "Так ведь это же сам Древний Дракон Вырвиглаз! Он весит тысячу тонн и никогда не ест ГМО. Конечно, он здоровее жалких людишек". Так что все зависит от фантастичности игры. Хотя, безусловно, игроку удобнее ориентироваться в цифрах, если они более-менее совпадают для его героя и для противников.

Едем дальше. Не раз мы выручали наших будущих компаньонов из передряг, находили какого-нибудь прожженного ветерана в окружении врагов, и те не могли с ним справиться… И стоит этому богатырю присоединиться к отряду, как этот герой сотен битв теряет всю свою крутость, как геркулес в одноименном мультике, и мало главному герою проблем, так приходится оберегать его от всякого встречного-поперечного, чтоб этого бахвалистого хлюпика не завалили с двух подач…или одной…и только потом уже, после долгого воспитания под нашим надзором, вырастает добротный боеспособный персонаж.

Это тот случай, когда сценаристы не совсем в курсе, для какой игры они пишут сценарий. Что вполне понятно, если игра создавалась в такой спешке, как Dragon Age 2. Такая ошибка относится к "детским", давно уже известны способы ее избежать. Впрочем, высокие сложности традиционно хуже стыкуются с сюжетом, и там она встречается чаще.

Немного об артефактах. Почти всегда у злодеев коварные планы, они оскверняют святыни, устраивают магические катаклизмы, для запуска которых требуется много времени. И сколько раз находится какой-нибудь умный старец, который говорит, что где-то есть "древееееевний, могууууущественный артефакт" (вспомните сколько их было в Titan Quest), который с легкостью поломает все планы злодеев…и окажется ненужным или уничтоженным в самый последний момент, и надо будет искать новый, а в конце концов все решит добрая дуэль с боссом. Вопрос: а где сейчас эти артефактокрафтеры, когда они так нужны? Зыникли бесследно.

Так ведь сами артефакты — вещи очень опасные. Нельзя их расскрекивать в мирное время! Вспомните посох Тал Раша из Diablo 2. Его ж никто не хотел ломать. Но когда посох выкрал какой-то некромант и натворил бед, пришлось разобрать его на части и спрятать. Кроме того, артефакты имеют своих хозяев, которые не хотят с ними расставаться. Вот попробуйте выкрасть АКМ под предлогом, что когда-нибудь вам придется отстреливаться от фашистов. Вряд ли это будет так уж легко.

А вообще, конечно, история про поиск и сбор по частям артефакта — заезженный штамп и большой минус сценаристу.

Другие глуповатые штампы сюжета или несуразности в балансе вы и сами наверняка сможете припомнить, если пороетесь в памяти. Что касается "десяток", то читая оную про "вооружение героя" вспомнил "Rocket Minigun" и "Splitter Gun" из Crimsonland. Не припомню я в других играх ракетницы, стреляющей автоматными очередями или винтовки, пули которой при попадании раздваиваются и летят в разные стороны, тоже раздваиваясь и таким образом позволяя разнести одним попаданием все поле…либо сделать из вашего героя решето, если на нем щита нет.

Про Crimsonland действительно стоило вспомнить. А если вы играли в Pocket Tanks Deluxe, где 250 видов оружия, то вас вообще мало что удивит. =))

А по поводу десятки компаньонов вспомнился Мад из первой Готики, этакий слабоумный прилипала, который носился за нами помимо нашего желания и заговаривал в самый неподходящий момент, из-за чего можно было и умереть ненароком. А также собака в Bard's Tale, которую впоследствии мы теряем, но она возвращается из мира мертвых в виде пса-призрака. А если считать рассказчика из этой игры этаким невидимым компаньоном, то пальму первенства я безоговорочно отдам ему и не пытайтесь меня переубедить. :)

Пес Барда был в кандидатах, а еще его поющий меч. Мад все-таки на спутника не тянет: он даже покинуть город не решался.

Ну, вроде бы свои "кучу точек зрения" высказал, пора прощаться что ли. Будьте здоровы и запасайтесь витаминами на зиму, чтоб не было лишнего повода просиживать за компьютером сутки напролет по причине болезни.

Большое спасибо, очень интересно было почитать.

***

Обязательно пишите, и как можно скорее. До новой встречи.

Артем Дыдышко aka Anuriel
anuriel@anuriel.com

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

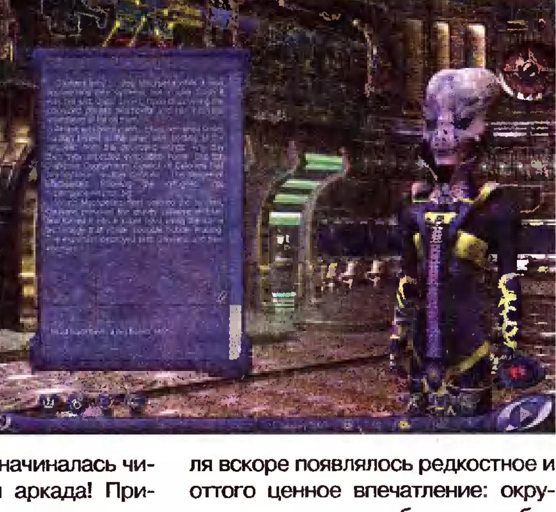
Космические рейнджеры

"И там горели звезды, удивительно напоминающие толченые, рассыпанные по черному бархату бриллианты. Звезды эти манили и в конечном итоге призывали к себе самых смелых... Все Мироздание с нетерпением ждало, пока Ринсвинд в него упадет".

Терри Пратчетт, "Цвет волшебства"

Жанр: *ролевая игра с многочисленными элементами*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Elemental Games*
Издатель: *1С*
Издатель на Западе: *Micro Application*
Похожие игры: *Космические рейнджеры 2: Доминаторы*
Мультиплеер: *отсутствует*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 3 с частотой 500 МГц; 128 Мб ОЗУ; 3D-видеокарта; 400 Мб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 с частотой 1200 МГц; 256 Мб ОЗУ; 3D-видеокарта; 700 Мб свободного места на жестком диске*
Дата выхода: *20 декабря 2002*
Официальный сайт игры: *games.1c.ru/space_rangers*





Холодное мерцание звезд всегда притягивало человека. Давно уже стали реальностью космические полеты, любопытные земляне изучают Солнечную систему, литература и кинематограф исправно рассказывают новые истории о приключениях в безвоздушном пространстве. Игровая индустрия нередко обращается к теме космоса, достаточно вспомнить легендарную Elite, сериалы Wing Commander, X или Homeworld. Но каким-то совершенно чудесным образом вышло так, что надолго завлечь многих геймеров в фантастический мир межзвездных авантюр получилось у технически невыдающейся игры с крохотным бюджетом от малоизвестных тогда российских разработчиков. И по глубине погружения эта игра превзошла многие лощеные дорогостоящие блокбастеры западного производства. Речь идет о "Космических рейнджерах", проекте без трех секунд гениальном, вписанном в летописи геймдева большими позолоченными буквами. А для русскоязычных ценителей хороших игр "Рейнджеры" особенно важны, ведь они были среди самых первых успешных работ игроделов из СНГ.

"Космических рейнджеров" от студии Elemental Games, что из Владивостока никто, кажется, и не ждал. Невольно вспоминаются методы продвижения в массы американских и западноевропейских хитов: навязчивая телереклама, помпезные демонстрации на выставках, яркие плакаты размером с футбольное поле и обязательные демо-версии. По причине ли врожденной скромности разработчиков или, что более вероятно, отсутствия денег на рекламную кампанию игру заметили лишь после того, как на прилавки тихо лег аккуратно оформленный компакт-диск. Одной из интересных особенностей новинки являлось полное отсутствие защиты от копирования, создатели как бы говорили: "Вы главное поиграйте, вам понравится! А все эти StarForce — от лукавого!" Первые отзывы профильной прессы были сдержанно-удивленными, что-то вроде: "А ведь неплохо! Кто бы мог подумать!". Но вскоре и критики и геймеры разобрали, какая "бомба" была сброшена на их светлые и не очень головы. Заголовки обзоров радостно возвещали: "Пошаговая наследница Elite!", "Настоящая свобода в космосе!", "Невиданный микс жанров!" И вся прелесть ситуации заключалась в том, что все похвалы соответствовали объективной действительности.

Жанровая принадлежность неожиданного хита выбивала привычную почву из-под ног даже у матерых "ролевиков" и "стратегов". Ближе всего "Космические рейнджеры" приблизились к пошаговой RPG. В них был обширный мир, открытый для исследования, торговли и хулиганства. Количество планет, военных, научных и пиратских баз, астероидов, черных дыр и прочих объектов, сошедших со страниц классической космооперы, внушало уважение. В них присутствовала полноценная прокачка, реализованная необычно, но увлекательно, как и все аспекты этой игры: рейнджер-игрок для развития шести параметров (меткость, торговля, ремонт и т.д.) должен был сдавать в специальные центры протоплазму, которая оставалась после расправы над агрессивными пришельцами клисанами. Еще один важнейший RPG-элемент был исполнен в "Космических рейнджерах" на твердую "пятерку": количество и разнообразие доступных частей для космических посудин заставляло вспомнить незабвенную Diablo с поправкой на сеттинг. Мало того что сами звездолеты были представлены большим количеством видов и моделей, так еще и в корпус корабля дозволялось вставлять самое разное вооружение, двигатели, радары и прочие милые сердцу космического волка высокотехнологические обвесы. Оснащение рейдера или истребителя увлекало ничуть не меньше, чем переодевание Серафимы в Sacred или тюнинг некроманта в упомянутом Diablo. Фундаментом игровой механики при всем этом стало разделение действия на отдельные фазы, а в уголке интерфейса притаилась милая для сердца геймеров со стажем иконка "Конец хода".

Каково было удивление первых игроков, когда в гиперпереходе между галактиками начиналась чистая незамутненная аркада! Причем ни в коем случае не заурядная. Корабль протагониста, лавируя по просторной арене, расстреливал недоброжелателей, использовал разнообразные бонусы и собирал трофеи. При определенной сноровке можно было заманить врага в гравитационную ловушку, победить без единого выстрела и выйти в большой пошаговый космос с обновками на борту. Похожие сражения, кстати, велись в совсем уж древней Star Control. Удобное управление и тесная связь с основным игровым режимом сделали аркадные потасовки уместным и качественным расширением контента. Многие геймеры по достоинству оценили контраст между неспешным тактическим маневрированием с разделением на ходы и яростными real-time перестрелками под жалобный хруст клавиатуры.

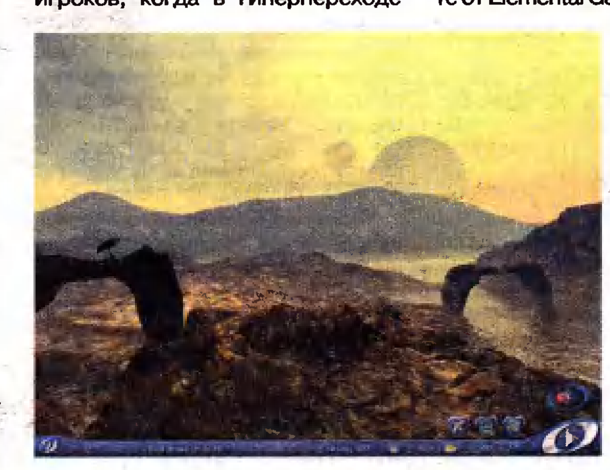
Настоящим украшением "Космических рейнджеров" стали текстовые квесты, бывшие популярными еще в 80-х годах прошлого века. Получив на одной из планет такой квест, играющий читал написанные легким пером историю и условия задания, затем выбирал один из предлагаемых вариантов действий, что приводило к развитию событий в том или ином направлении. Каждое такое задание — маленький праздник, и, как говорил Форрест Гамп, "Никогда не знаешь, что окажется внутри". Приходилось и подключать хитрость для шпионажа, и ловить на удочку бесценную инопланетную форель, и командовать артиллерией крепости, учитывая нюансы баллистики при стрельбе по движущейся мишени, а также участвовать во многих других авантюрах.

Слагаемых успеха у "Космических рейнджеров" немало, но многие приверженцы хороших ролевых игр отметили, что высшей похвалы заслужил по-настоящему живой мир игры. Десятки персонажей, деловито снующих туда-сюда, можно увидеть в каждой второй RPG. В проекте от Elemental Games у пользователя вскоре появлялось редкостное и оттого ценное впечатление: окружение прекрасно обходилось без главного героя-протагониста, цифровые обитатели неспокойной вселенной заняты решением проблем насущных и на очередного спасителя всего мироздания зачастую плевать хотели с высокой колокольни. Торговцы спешили втюхать товар аборигенам из соседней галактики, военные корветы с упорством фокстерьера преследовали зарвавшихся корсаров, вольные рейнджеры совершали дерзкие налеты на захваченные клисанами сектора, а на некоторых планетах бурлили локальные конфликты, в которых вполне можно было поучаствовать, сунув любопытный нос в чужие проблемы. Война с неорганической расой захватчиков давала играющему новые, очень непривычные ощущения: война эта велась и без участия игрока. Геймер, привыкший к терпеливо ждущим его внимания декорациям и статистам, развлекался туризмом, спекуляцией и вдруг замечал, что интервенты постепенно вытесняют привычных земляков и соседей по галактике. На глазах игрока уничтожались ставшие родными космические базы, захватывались знакомые планеты, опустошались целые сектора, а рейнджеры и военные и без вашего августейшего присутствия давали бой агрессорам, нередко успешно. Мир игры дерзко отказывался вертеться вокруг протагониста — очень сильное чувство, передать которое удавалось немногим игроделам. Ни о каких скриптах в голливудском стиле не шло и речи, предсказать ход событий, как и в реальной жизни, было непросто, а понятия "нелинейность" и "свобода действия" были возведены в абсолют. Пример из личного опыта: заходя в уютный порт, рейнджер ловит сигнал с просьбой о помощи от торговца Зелибобы (вообще-то инопланетного коммерсанта звали по-другому, но имена пилотов в игре действительно те еще). Зелибобу целеустремленно атакует пират Паца-Ваца. Решив не рисковать кораблем, рейнджер совершает посадку, а баркас торговца взрывается под залпами злодея. Пристыженно почесав нос, загружаем последнее сохранение и на этот раз спешим на помощь. Разбойник получает взбучку от удвоившегося числа противников и садит свой поврежденный звездолет на ближайшую планету. Вскоре местные СМИ (есть в игре и они, как же без них) сообщают, что преступник Паца-Ваца арестован властями и отправлен на 20 лет в колонию строгого-престрогого режима. Причем через 20 игровых лет флибустьер действительно освободится! Огромное количество подобных ситуаций, нюансов и деталей обеспечивали то самое погружение, к которому безрезультатно стремятся многие игроделы.

А еще Elemental Games удалось придумать яркие и интересные расы для своего мира. И пускай команде разработчиков не удалось показать тонкости психологии действительно чужих и непонятных существ, как у матерых фантастов вроде Сергея Лукьяненко или Дэвида Брина, их пеленги, феяне и прочие гуманоиды запомнились и полюбились. В начале приключения позволялось выбрать героя как земного происхождения, так и вполне себе инопланетного. А безжалостные и загадочные клисаны выглядели действительно безжалостно и загадочно.

Игра была уже готова, когда братья-славяне вспомнили о сюжете. И он был написан "на коленке". Правда, коленка эта принадлежала талантливому писателю Юрию Нестеренко, который отметился, к примеру, достойным романом "Крылья". Сюжет этот давал о себе знать лишь в момент кульминации захватывающих приключений игрока, и это было верным решением: сюжетные рельсы помешали бы прочувствовать пьянящую свободу. Больше о сюжете ни слова — вдруг вы последние десять лет провели в мужском или женском (кому что больше по душе) монастыре и хотите теперь сами прийти к неожиданной и оригинальной развязке истории с клисанами?

Невооруженным взглядом было видно, что "Космические рейнджеры" создавались энтузиастами с роем идей в горячих головах и с дырами в карманах. Бюджета не хватило даже на озвучку ключевых диалогов, а все действие происходило строго в 2D. Зато двухмерный космос получился весьма симпатичным, звучал отличный электронный саундтрек, а звездные просторы скрывали поистине огромное количество тайн и приключений. Ныне костяк Elemental Games именуется Katauri Interactive, на их счету атомной мощи возрожденная King's Bounty, признание по всему миру и громадье планов. Но игроки старой закалки до сих пор блаженно жмурятся, как коты на апрельском солнце, вспоминая неожиданный хит, выполненный без амбиций, но с чувством и талантом, — "Космических рейнджеров". И перед глазами встают спрайтовые вспышки звездных аномалий и обозначенный пунктиром курс звездолета.



Алексей Корсаков

ВИРТУАЛЬНЫЕ РАДОСТИ

Главный редактор — Анатолий Викторович Кирюшкин.
Шеф-редактор Павел Брель.

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (инд.), 631602 (вед.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распростран. (017) 335-44-81. E-mail: vr@nestormedia.com. Для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Тираж 11 915 экз. Подписано в печать 2.11.2011 г. в 23.00. Цена договорная. Заказ № 5295.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12